特集「AOUショー最強ゲームはどれだ!」スクープ「ストIII 3rd」

平成11年3月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第10号通巻253号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
MARCH.15.1999 No.253

ゲームセンターを10倍面白くする本

# GAMEST



SCOOP

SFIII 3rd STRIKE
Fight for the Future

一押し

餓狼伝説 WILD AMBITION
ジョジョの奇妙な冒険
グラディウスIV

攻略
パワーストーン
ガントレット レジェンド
スパイクアウト ファイナルエディション

1999 3 15
特別定価 510円

AOU SHOW 最強ゲームはどれだ!?

ト第2弾

# GEAR

# クランキング

# 誰だ!

**常識破りのCGドライブゲーム“バトルギア”3月登場**


NISSAN
S14 SILVIA K's


NISSAN
RPS13 180SX Type-X


HONDA
NA2 NSX Type S-Zero


HONDA
DC2 INTEGRA Type-R


mazda
NB8C ROADSTER A-Spec


mazda
FC3S SAVANNA RX-7∞


mazda
FD3S RX-7 Type-RZ


SUBARU
GC8 IMPREZA WRX Sti Ver.V

TAITO®

## 君とマシンとの限界ポテンシャルに挑戦！全国レベルの壁をブチ破れ！

### 参加方法

**ルール**

1. タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位のタイムのみランキング集計対象とします。
2. 集計方法は、①地区別（全国4地区／A地区：北海道・東北・甲信越、B地区：関東、C地区：中部・関西・北陸、D地区：中国・四国・九州）、②コース別（初級・中級・上級・超上級）、③クラス別（A、B、C）の順に集計し、ランキングされます。
3. 全4回ランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますのでランキングはその都度更新されます。
4. 募集対象コースは、第1回目（初級・中級）、第2回目（中級・上級）、第3回目（中級・上級）、第4回目（超上級）のみとさせて頂きます。
5. 原則として各回の対象コースの選択は一人1コースのみとさせて頂きます。（但し車種（クラス）については複数申請しても構いません）

**応募要項**

1. 募集対象コース、募集締切り日を確認し、"タイムアタックモード"にてタイムレコードにチャレンジして下さい。
2. コース別／クラス別にて1位になりましたら、店内に設置してある、専用ハガキに必要事項／エントリーネーム、タイム、コース、クラス（車種）、パスワード、ご本名、ご住所をご記入下さい。
   ※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。※特に"パスワード"はネームレジストの時点で必ず控えをとるようにして下さい。
3. 店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、ゲーメスト事務局宛にご送付下さい。

**実施店舗**

原則としてバトルギアを導入している全店が対象になりますが、必ず告知ポスター、専用ハガキが設置されていることをご確認の上、又は店舗スタッフにお尋ねの上、チャレンジして下さい。

**募集期間**

●第1回　～3/31（水）締切り　●第2回　4/1（木）～4/30（金）　●第3回　5/1（土）～5/28（金）　●第4回　5/29（土）～6/30（木）

※いずれも当日消印有効。

**結果発表**

●第1回　5/30（4/30売）号　●第2回　6/30（5/30売）号　●第3回　7/30（6/30売）号　●第4回　8/30（7/30売）号

**お問い合わせ先**

ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉

03-3293-9324 担当山下　受付時間 13:00～17:00（月～金 祝祭日除く）　※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。

**特典**

ランキングされた方には認定証と走り屋のバイブル OPTION ビデオを進呈いたします。



SUBARU
GC8 IMPREZA Type-R Sti Ver.V



SUBARU
GC8改 IMPREZA 22B Sti



TOYOTA
AE86 TRUENO GT-Apex



HONDA
EK9 CIVIC Type-R



NISSAN
BNR32 SKYLINE GT-R

株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 

TAITO® + GAMEST ユニゾンプロジェク

# BATTLE

# タイムアタッ

# 最速は

# 始動。

インターネットランキングも同時開催!!
タイトーホームページ http://www.taito.co.jpへアクセス！



TOYOTA
JZA80 SUPRA RZ



TOYOTA
AE86 LEVIN GTV



TOYOTA
AE111 LEVIN BZR



TOYOTA
ST205 CELICA GT-FOUR



MITSUBISHI
CE9A LANCER GSR Evo.III



MITSUBISHI
CN9A LANCER GSR Evo.IV



MITSUBISHI
CP9A LANCER GSR Evo.V



mazda
NB6C ROADSTER

# This Super Driving Battle Game will Appear in March, 1999.















## タイトー+ゲーメスト合同主催による
## タイムアタックランキング開催決定!

# BATTLE GEAR

前号でスクープした、タイトーの最新ドライブゲーム『バトルギア』だが、
なんと、ゲーム発売と同時に、タイトー+ゲーメストの合同主催で、
大規模なタイムアタックランキングバトルを開催することとなった。
今回は、集計対象となる4コースをざっと紹介しておこう。
なお、キャンペーンの参加方法等は次号で詳しく紹介する予定!
このキャンペーンに参加して、"バトルギア最速王"の称号を手に入れろ!

担当:復活!亜音速の気孔師(ドリフターズ) ずるずる㊐ ©TAITO CORP.1998




前号のスクープで紹介したバトルギアが、本誌発売直後のAOUショーでデビューする!

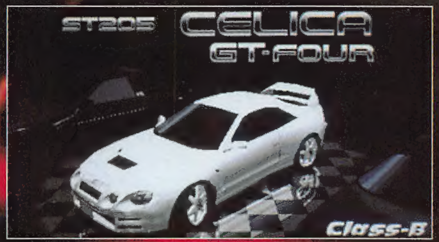
ゲームの詳細については、今後の誌面でお伝えしていくが、今回はショー直前ということで、どんなコースで走れるのかをまとめてみた!

マシンは、国産6メーカーから全部で21台!

コースは、前号でも紹介した通り、初級、中級、上級、超上級の4コース!

注目されるところは、クルマがクラス別になっているということ!その車格に応じてゲームが展開されるのだ!これで準備は大丈夫?













※画面写真は開発中のものです。ご了承ください。
なお、『バトルギア』タイムアタックランキングバトルの詳細については、表紙裏のタイトー広告ページをご覧ください。















春をイメージしたこのコースは、コース幅も広く、きついコーナーも少ないという文字通りの「初級」コースの設定になっている。

コースの長さは2040メートルと、ほかのコースよりも少し短い設定となっている。

その短さは、そのコースの形、幅から考えるに、ほかのコースよりも速く走れるよう、感覚的に「だいぶ短い!」と感じることもあるだろう。

まずはここで、マシンをテストするのがいいかもね!




夏のイメージで作られているコースなのだが、その雰囲気は、夜が明けた、朝もやの中を走るような感じだ!

初級に比べるとタイトなカーブがコース全体にあるというのが「中級」。さすがといった感じだろう。

コース幅も少し狭くなっている点も見逃せないところ!

また見通しも悪くなっていることも忘れてはならない。

長さは2240メートル。

全コース中では、中ぐらいの長さといったところだろう。









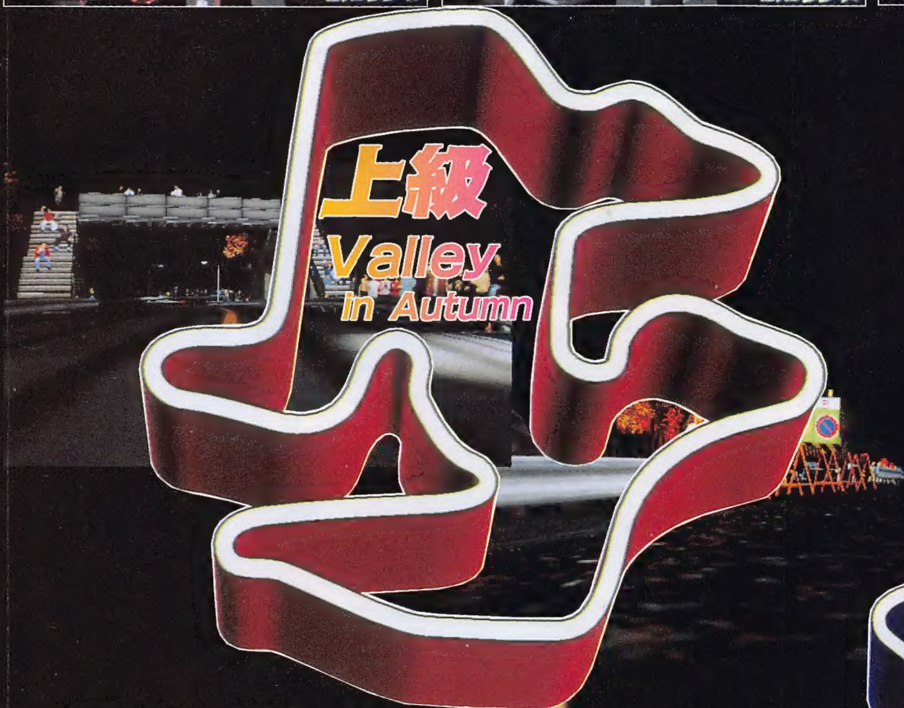











秋の夜長をイメージして作られたのがこの「上級」だ!中級と比べてみると、ストレート部分と、コーナー部分がより目立つ形となり、メリハリのある展開となっている。また、そのコーナーも、かなりきついものになっているぞ。長さは2360メートルで、一番長い設定となっていて、注目したいのは路面の変化。いままでは舗装路のみであったが、なんと途中でジャリ道にもなるのだ!ここらがポイントになるかもね!




冬のイメージで、雪道をコースにしたのがこの「超上級」コースである!
長さは2320メートル。1つランクが下の「上級」よりも短いものになっているが、それはデータ上でのこと!実際に走ってみれば、それが意味をなさないものだということがわかるはずだ!
その雪道も、除雪されているところもあれば、ないところもある!このあたりもこのコースの攻略になるかも!完走は…やってみるしか!









# 巻頭スクープ!!

# 3rd STRIKE










## 全19キャラ!

2ndの発売から約1年半、ついにファン待望の3rdがその姿を現した。

気になる新キャラは以前から登場を予定されていた春麗に加え、完全新キャラがなんと4キャラも加わっている。

現時点では各キャラについての詳細はまったく不明だが、いずれも一癖ありそうな個性派揃い。今回は左のページの写真を穴があくほど眺めて、あれやこれやと想像をふくらませておいてくれ。

ゲームシステムに関する変更点についても詳細は不明だが、「グレートジャッジシステム」なる新システムが導入される模様。真剣勝負に耐えうるゲーム性を持つシリーズだけに、どのような「ジャッジ」がなされるのか非常に気になるところだ。

待ち遠しいかぎりだが、発売はもう少し先になりそう。新情報が入り次第紹介していくので、2ndでリハビリでもしながら待っていてくれ。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

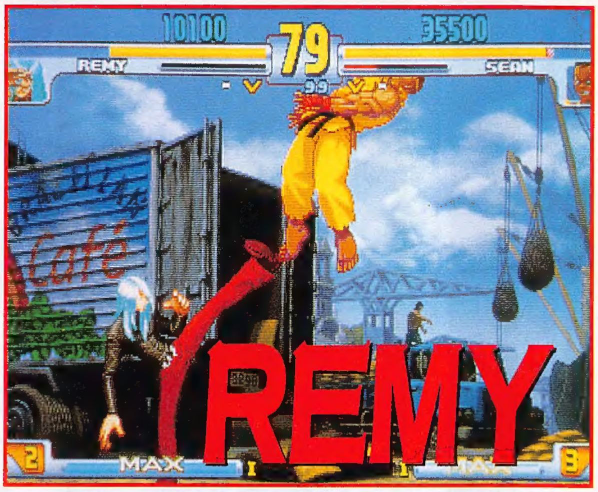
Fight for the Future







ついにCPシステム3による超美麗グラフィックが実現した春麗。年齢による容色の衰えは微塵も感じられない。写真は、ブロッキング成功時とリープアタックだと思われる。




ハイキックでショーンを吹き飛ばす「REMY」。中性的な雰囲気のキャラクターだ。




実にストⅢらしいモーションでハイキックを繰り出す「まこと」。下の写真はひょっとしてパーソナルアクション？









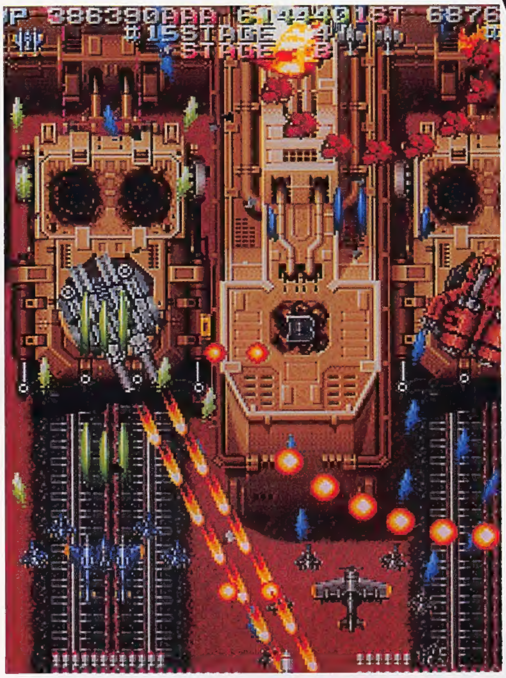
身体の先端部分を変形させて敵を攻撃する「TWELVE」。性別どころか、人間かどうかも怪しい。

# NEWCOMMERS

ダッドリーを片手で軽々と掴み上げる「Q」。こいつも人間には見えない…。



# 巻頭スクープ!!



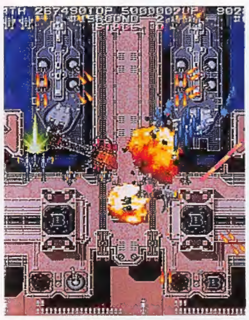
## 期待の新作縦シュー AOUショーにて初登場!

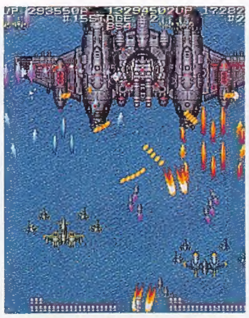
エイティングから新作がリリース!
ジャンルはもちろん
「縦シュー」だ!!

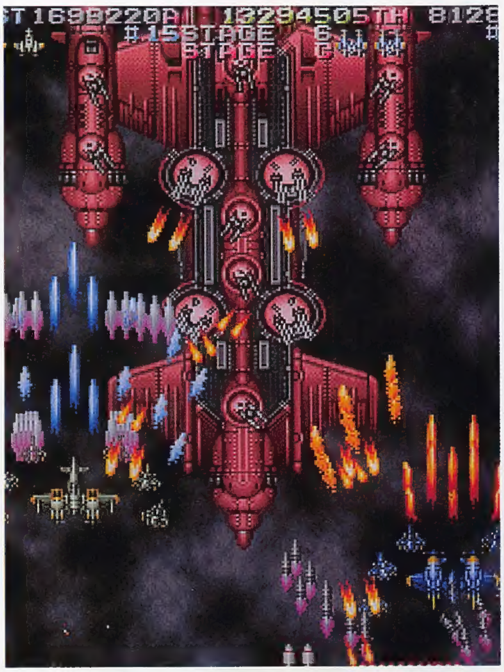
画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

# バトルシューティング(仮)









### 期待の新作シューティング やはり「あのシステム」は健在か!?

魔法大作戦シリーズ、バトルガレッガなどでおなじみのエイティングから、待望の新作の縦スクロールシューティングが登場だ。

気になるのはやはりシステム面だろう。これはまだ完全には決定していないということだが、現在のところ、バトライダーに近いシステムが取り入れられていた。

ショット、オプション、ボム、勲章などのパワーアップ・得点アイテムは健在で、このほかにもショットを連射することで最大連射数が記憶される(フルオートになる)、小ボムアイテムを集めて強力な大ボムに成長させる、ショットを撃たないでいると自機の前方に攻撃力のある「ため」ができ、装備に関係なく最強ショットが撃てるため撃ちができる…あくまで「現段階では」ということわりを入れたうえでの話だが、こういった一連の特徴的なシステムは踏襲されていた。

オプションは最大6つまで装着することが可能で、さまざまなフォーメーションを組むことができるようだ。

ともあれ、本格縦シューの予感がするこのバトルシューティング(仮)、期待して完成を待とう。



海沿いの道には空爆の跡が…。中型機のラッシュだ。

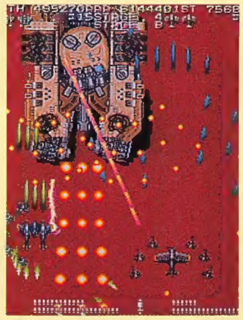


滝を望む森上空での戦い。ステージは「A」。まだ序盤のようだ。

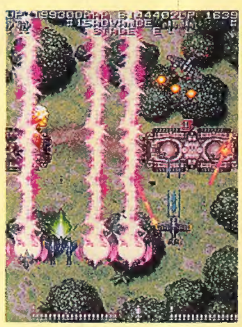


火炎放射をしてくる大型砲台。壊すとアイテムが出そう。

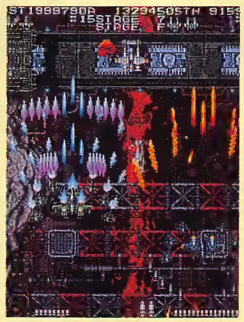




6つに増えたオプション。1P側のフォーメーションは?



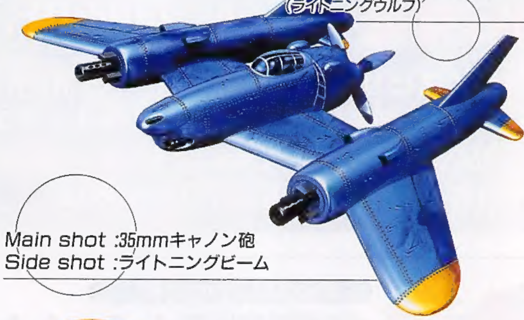
強烈なレーザー攻撃。3号機のため撃ちだ。



溶岩流上空での戦闘。この橋はボムを使うといかにも、な感じだが…。

# 天駆ける鋼鉄の翼たち

**3号機 LIGHTNING WOLF**
(ライトニングウルフ)



Main shot :35mmキャノン砲
Side shot :ライトニングビーム

**1号機 SKY DRAGON**
(スカイドラゴン)



Main shot :20mm機関砲
Side shot :スラッグショット

**4号機 HAMMER SHARK**
(ハンマーシャーク)



Main shot :20mm機関砲
Side shot :スパイクレーザー

**2号機 SABER TIGER**
(サーベルタイガー)



Main shot :50mmキャノン砲
Side shot :ターミネイトミサイル



GAMEST 増刊

# エアガイツ EHRGEIZ

## ファーストエディション
本体価格:980円+税

## ファイナルエディション
本体価格:980円+税

2冊そろえてコンプリート! こいつで一生遊び倒す!




**好評発売中!!**

**編集担当のちょっとイイ話**

●エアガイツ　ファーストエディション…隠れキャラクターを使用可能にするにはクリアしなくちゃいけないことがあるのよ。そのためにこの一冊は持っておいたほうがいいと思うのよ、これが。エアガイツキャラクターはもちろん、セフィロスの完全技表も載ってるのよ。
●エアガイツ　ファイナルエディション…クエストモードはもうプレイしたかしら。おまけゲームというにはかなりのボリューム。モンスターから食べ物、レアアイテムの完全データも収録。隠れキャラクターの技表ももちろん掲載してあるっす。



ゲーメストムックVOL.170

# ゲーメスト グラフィックス GAMEST GRAPHICS




月華の剣士　第二幕、パワーストーン、ソウルキャリバーなどゲーメスト通の君に送るビデオゲームの設定資料集

**収録作品**
エスプレイド、ギガウイング、サイキックフォースシリーズ、ザ・キングオブファイターズ'98、ソウルキャリバー、デッドオアアライブ、パワーストーン、プチカラット、メタルスラッグetc.

本体価格:1200円+税

**好評発売中!!**

表紙/中澤一登




**2月26日発売**　本体価格:2,000円+税

初代「サムライスピリッツ」から最新作「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」までのオフィシャルイラストを完全収録。広告素材だけでなく未公開イラストや習作をも含む豪華内容を実現したSNK公認の永久保存版。



ゲーム関係のサイトを500件集めた究極便利本! 業界関係者必須!




# ゲーム系ホームページガイド 500

ゲームメーカー、ゲーセン、ゲームショップなど全国津々浦々のHPを網羅。この本さえあればあらゆるゲーム情報を入手可。インターネット&ゲーム人間はこの1冊で事情通!

本体価格:1280円+税

**好評発売中!!**

攻略&設定資料、満載!




ゲーメストムックVOL.163

# 超鋼戦紀キカイオー

設定資料集やイラストなどキカイオーの世界観をここに凝縮。各機体の攻略や隠し機体の情報などが満載。表紙はバルキリー(超時空要塞マクロス)etc.のデザインで有名な河森正治氏描き下ろしです。

本体価格:1780円+税

**好評発売中!!**



新声社　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/　GAMEST

# 今号の…ていきょう!

GAMEST PUSH UP TITLE
3/15.1999.

## 餓狼伝説 WILD AMBITION



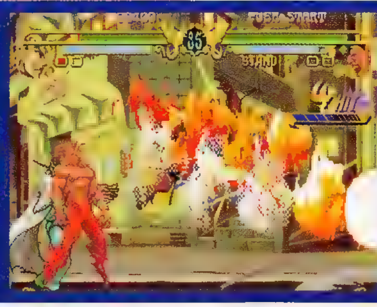
ギースの技表がついに公開！各キャラクターを使いこなすため絶対必要なコンビネーション表も、各キャラの攻略ポイントと共に完全掲載！

P.30へGO！

## ジョジョの奇妙な冒険

隠しキャラも（とりあえず）もういないし、家庭用もまだ先だからゲーセンで盛り上がっとけぃ！

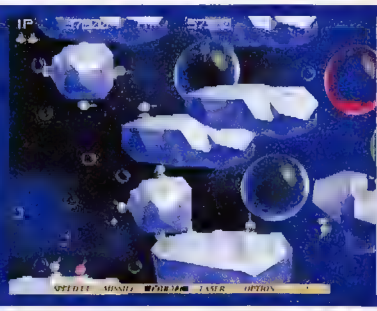
P.12へGO！



## グラディウスIV 復活

ステージ攻略第1回目。まずは意外な難所となるステージ2と前半戦の「鬼門」ステージ3を徹底攻略！

P.24へGO！



～一押しタイトル先の先～

- ■ストリートファイターIII3rd（カプコン）
- ■バトルシューティング（仮）（エイティング）
- ■デッドオアアライブ2（テクモ）
- ■ガンビート（トレジャー）

プレステに移植決定!

# ジョジョの奇妙な冒険

とはいってもまだまだ先の話らしい。ってことは、まだまだゲーセンで盛り上がっとくしかないやね!



安定してエンディングを見よう!

## 対ヴァニラ・アイス戦

意外と「何気なく」勝っている人が多いけど、ここはひとつパーフェクトを狙ってみては?

担当：はま

### 基本は回り込み

対ヴァニラ・アイス（以下アイス）戦は、一見普通の対戦シーンのように見えるが、中身はほぼ「アクションゲーム」と思ってもらったほうがいい。対戦風に技の駆け引きを楽しむというよりは、パターンを見切って隙に反撃していく、といった感じになる。

まず、アイスの行動パターンを覚えておこう。基本的には、暗黒空間へ消えてからの体当たりを繰り返してくる。この球型の状態になっている間は完全無敵で、しかもそこからの攻撃はガード不能。間違ってもスタンドを出してジッとガードを固めてはいけない。アイスはさまざまなパターンの軌道を描いて襲ってくるので、ジャンプやしゃがみではかわせないことが多いからだ。

アイスが画面外に消えてしまったら、まずはスタンドOFF。画面をよく見て、アイス（の潜んでいる暗黒空間）が出現した瞬間に回り込みをしよう。これだけでほとんどのパターンをやり過ごすことができる。が、たまに「Uターン」か「サイン波」の軌道でくる場合があり、これは回り込み1回ではかわせない。だが、「Uターン」はすぐにジャンプ、「サイン波」は一拍置いて再度回り込みをすることで、問題なく回避できる。

アイスが画面外へ消える前に演出が入ったら、スーパーコンボの暗黒空間アタック(?)が来る。が、こちらも避けるのは比較的簡単。パターンは2つあり、1つは画面奥から連続3回の体当たり。もう1つは、原作でおなじみの「うずまき」だ。

3連続体当たりは、1回目を回り込みでかわし、あとはバックジャンプすればOK。判定は見た目ほど大きくない ので（大きく見えるのは手前に来てるため）、意外とくらわない。

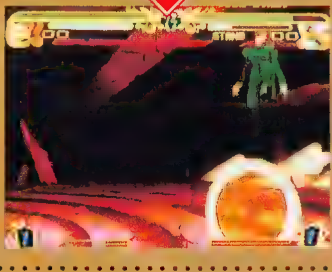
うずまきは、1回目の回転通過後にバックジャンプし、画面端に張りついてしまえばもう当たらない。画面中央で待機し、引きつけて回り込みでも大丈夫だ。



画面中央で待機し、



暗黒空間を視認したら、回り込み、



Uターンしてきたら、ジャンプでかわそう。

### 空中コンボか転ばせるか

アイスの攻撃をかわした後は、画面上から完全無防備の状態で降りてくる。ここでボーッとしていると再度消えてしまい、いつまでもダメージを与えられないので、きっちり反撃しておこう。

入れる技は、上方に判定の大きい技を持っているキャラであれば、アイスが空中にいる間にそれでお手玉する。たまに受け身をとってくるが、大抵はその前にスタンドクラッシュさせることができるはずだ。空中で攻撃を当てることが難しいキャラや状況では、とりあえず着地を投げてアイスのスタンドを消しておく。アイスは、スタンドOFFの状態からは絶対にスタンドON以外の行動をとらず、この間は完全に無防備。再び投げたり、起き上がりにダウン技を重ねるといった行動を繰り返せば、スタンドを出すヒマを与えずに倒すことができるはずだ。

しかし、起き上がるとほぼ同時にスタンドONにされた時は、技は当たるがダウンしないので注意。うまくお手玉モードに持っていければいいが、もし消えてしまった場合は、落ち着いて本体モードから避けに専念すること。



お手玉技は、スタンド攻撃であればベター。



下段攻撃をガードされることは、ほとんど（絶対?）ない。

もはや原作を読まずにはいられない!

# 『JOJO』ワールドツアー特集

原作のあるゲームでは、名場面の再現も立派な楽しみのひとつ。ギャラリーにもアピールしよう!

担当:「ミドラーにマライヤのセリフが……」はまー

## 「オラムダ合戦」の補足

前号で軽く紹介した相打ちイベントだが、これは条件さえ満たせばほかのキャラでも起こることがある。

その条件とは、「お互いがスタンドモードで、特定の技が相殺する」こと。スタンド同士の攻撃が相打ちになると、通常はただの相殺になるが(これについては次号で)、それが特定のモーションだった場合は「オラムダ合戦」に突入する。

現時点では「白」側(承太郎・ポルナレフ・ジョセフ・花京院・アヴドゥル・イギー)&ディオでしか確認されていないが、「ほかのキャラでも見た」という人はご一報を。



同じ技でも、スタンドモードでないと発生しない。

### 「オラムダ合戦」発動技一覧表

| | |
|---|---|
| 承太郎 | オラオラ、プッツオラ |
| ジョセフ | 策士の業 |
| アヴドゥル | ファイアウォール、ナパームボム(1段目) |
| 花京院 | ←+強、ダッシュ強 |
| ポルナレフ | ミリオンスピット |
| イギー | サンドクラッシュ、サンドアタック |
| ディオ | ムダムダ |

## オレが時を止めた……!

承太郎・ディオ・影ディオの3人が使うことのできる、時を止めるスーパーコンボ『ザ・ワールド』。効力を発揮するまでは遅いが、一度発動してしまえば無抵抗の相手を一方的に攻撃することができる。

ところが、この3人同士の対戦だった場合、なんと「ザ・ワールド返し」を行うことができるのだ。やり方は簡単で、「時を止められて動けない間に、自分のキャラのザ・ワールドのコマンドを入力する」だけ。

この時は入力と同時に動けるようになり、しかも規定ゲージストック未満の時でも発動することが可能。ただし、それまでの間に攻撃をくらっていた場合は、入力直後にダメージをくらってしまう。

また、お互いが動いている状況では、先にゲージストックが0になったほうのプレイヤーが突然止まってしまう。ゲージがほとんどない状態で返しても、相手のゲージが十分にあると次の攻撃を回避することはできない。

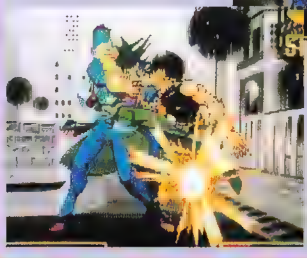
ちなみに『ザ・ワールド』中は、ダウン中などの無敵状態の相手に対しても攻撃を当てることができる。ただし、ヴァニラ・アイスのように「画面に存在しない」状態の相手には、さすがに攻撃することはできない。










## 挑発ア・ラ・カルト

**●若ジョセフ**

基本的には「ハッピーうれピーよろピくね~」なのだが、特定のキャラが相手の場合、「次にオマエは○○、と言う」に変化することがある。○○の内容は、

承太郎……やれやれだぜ
花京院……レロレロ
ポルナレフ……ブッタ斬ってやる!
アヴドゥル……チッチッチッ

といった感じ。一応相手も挑発し返せば、うまくいけばその「予言」を的中させることが可能だ。

しかし、「花京院のレロレロってナニ?」という人もいるだろう。そこで、次の項目。

**●花京院**

じつは、花京院には隠し挑発がある。やり方は簡単、「いずれかの攻撃ボタンを押しながらスタートを押す」だけだ。ポーズは相変わらずランダムだが、ボイスがあの「レロレロ」になる。

**●イギー**

スタンドモードで挑発し、とりあえず寝る。そのあとレバーを入力せずに攻撃すると、イギーが寝たままスタンドが攻撃するぞ。



一応、中で対空とか、強で前進とかもできる。

**●デーボ**

スタンドモード時に挑発し、スタートを押しっぱなしにしておくと、首が回転する時間が延びる。

**●ミドラー**

本体モード時に『モーターヘッド』を出し、すぐに挑発。すると、しばらく身動きがとれなくなり、車が引っ込んでから挑発を始める。

**●ディオ**

本体モード時の『ムダムダ』を出し、動いて技のモーションをキャンセルした後、おもむろに挑発してみよう。すると、本体が打撃技に対して完全無敵になる。ただし、スタンドにはやられ判定が残っており、本体にも投げられ判定は存在しているため、なかなか活用するのは難しい。

**●その他全体**

意外と知られていないのが、「挑発は必殺技でキャンセルできる」ということ。免疫のない人なら、「挑発→無敵のスーパーコンボ」をくらってくれるかも!?



スタンドが消える直前に挑発すれば、無敵中に必殺技が出せるようになるぞ。

# ジャンプ軌道にこだわる！

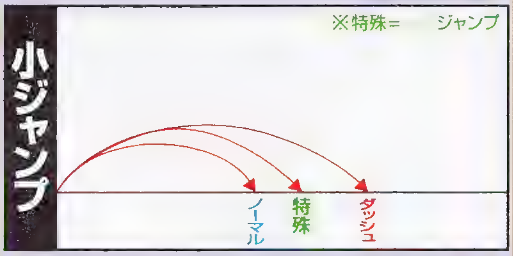
馴じみのない人は軽視しがち。大局には影響しないかもしれないが、ペースの握りやすさが断然違ってくるぞ！

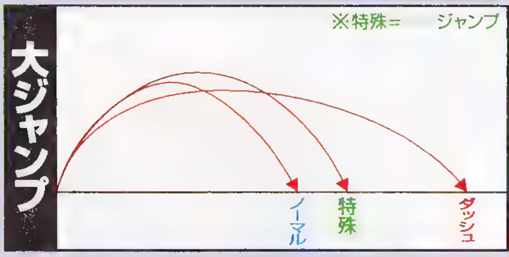
担当：アディオスToshi

## ジャンプ軌道グラフ

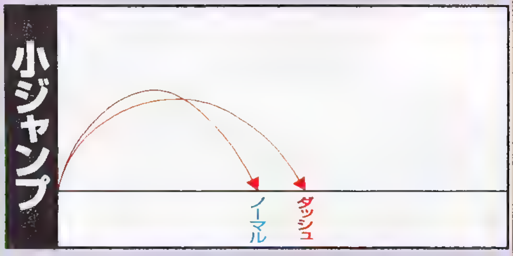
正確には〝グラフ〟と呼べるモノではないが、高さと距離の感覚はこれを見てもらえば十分に分かると思う。もちろんキャラによっても変わるので、あくまで基準と考えてほしい。ちなみに写真（承太郎で計測）を撮ってできるだけ正確に作ったつもりだが、最終的には目分量になってしまったので、多少の相対的な距離や高さの違いは目をつむってくれ。（図は編集部調べによるデータをもとに作成）

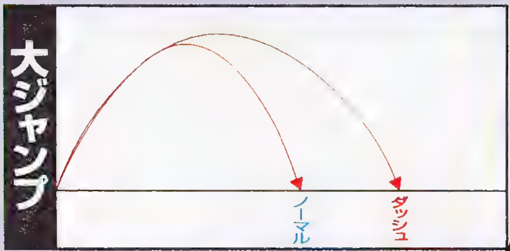
### 本体モード




### スタンドモード




目に見えにくいが、ジョジョの1キャラにおけるジャンプ軌道の種類は実に豊富。よって、それらを整理し実感としてなかった人に対して、しっかりと認識してもらおうというのがこのページの趣旨だ。

## 特殊ジャンプが強い！

と、いうのは大抵のプレイヤーが知っているはず。知らない人のために一応説明しておくと、ここで言う〝特殊ジャンプ〟とは⇩⇧入力で出るジャンプのこと。

レバーを上にチョンっと入れれば小ジャンプ、長く入れれば大ジャンプ…。特殊ジャンプは小ジャンプの高度に、速度と距離を加えたものだ。よほど特別なキャラや状況を除けば、跳び込み時にはこのジャンプを使ったほうが有効。

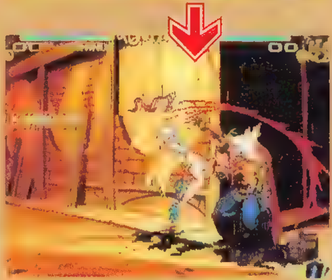
ただ、ここで問題が1つ。このジャンプは本体モードでしかできない。よって「ジャンプ技は本体のほうが強い」というキャラならいいが、スタンドのほうが強い場合は困る。そういうキャラは〝特殊ジャンプ→空中スタンドオン→スタンド技で跳び込み〟というプロセスを踏むといい。で、逆にジャンプ技は本体のものでいいが、「懐に入ってからはスタンド技を使う」というキャラは、そのまま跳び込んでからS＋攻撃ボタンの同時押しを活用するようにするといいだろう。

とまあ、これが一般的に強いとされる特殊ジャンプの活用法だが、もちろんそれほど必要のないキャラもいる。ジョゼフなどは、スタンドをつけていようがいまいが軌道にあまり変化がないので、さほど神経質になる必要もない。ところがチャカとかは思いっきり変化するので必須だ。

他に特殊なジャンプと言えば2段ジャンプ(キャラ限定・スタンドモードのみ)があるが、意外に活用している人は少ないような気がする。2段ジャンプはどのジャンプからでも浮き直せるので、ダッシュジャンプで突っ込むと見せかけて…という感じに使ったりすると、相手の対空兵器のタイミングを狂わすことができるので、今まで対空技をくらいまくっていた人は試してみよう。

ともあれ、このゲームのジャンプはかなりの使い分けができて楽しい。その使い分け方だけでも個性は出せるぞ。

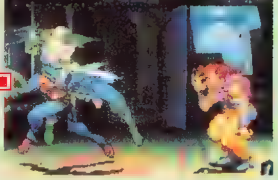

跳び込みはできるだけ特殊ジャンプを使い…、


空中でスタンドオン。めんどくさいが、やって損することはない。

### バックジャンプと逆ダッシュジャンプ

さすがにフロントジャンプほど実戦で気を使う必要はないが、バックジャンプにも意外な特色がある。それはスタンドモードでもバックジャンプなら特殊ジャンプができるということ。何かややこしいが、ま、要はそういうシステムになっているということだ。

さらに〝逆ダッシュジャンプ〟というのもある。バックダッシュしてから、前小ジャンプすると距離は及ばないものの、特殊ジャンプに近い速度でのジャンプが可能となる。これもそんなに実戦で意識するものではない…。


自分が跳び込もうと思う方向の逆にダッシュ…、。


それから小ジャンプするとなぜか距離が出る


Q：テトリス ザ グランドマスターで、グランドマスターになるための正確な条件ってなんですか?あと、なんで「NIN」と入れると光るんでしょうか。／石川県　P.N.NIN君　A：諸事情により正確な条件は出せないけれど、レベル300と500になるときが大きなチェックポイント。そ←

# 緊急企画！




## 承太郎

**要望の多かった「承太郎対策」。日和っていた人もこれで再開できる!?**

担当：はまー

承太郎の強さは、大きく分けて3段階ある。まずは本体モードでの固め、2つめは本体モードでの崩し、最後はスタンドモードでの削り&対応型のスタイル。どれも苦労するが、決してつけ込めないものではない。まずはそのポイントを見ていこう。

### 「固め」を止めろ！

承太郎の本体モード時のラッシュは、「**ダッシュ攻撃→通常技×α→必殺技→ダッシュ攻撃……**」という流れで構成されている。ほとんど強制ガードに近いタイミングで繰り出されるうえに下段が混じっているので、へたに小技やスーパーコンボで割り込もうとすると危険。また、回り込みは投げこそくらいにくいものの、終わりぎわに技を重ねられやすく、事態が好転しない。これを打破するためには、おもに2つのアプローチがある。

**①ガードキャンセルを使う**

とくに発生が遅いキャラ（スタンドモード時のジョセフやミドラーなど）でないかぎり、基本となる対処法。前号でも紹介したが、潰されてしまうのは使うタイミングが悪いからで、そこさえ見切ればかなり安定する。狙っていくのは「ダッシュ攻撃→通常技」の間。スタンドが画面に残っていればなおベターだ。



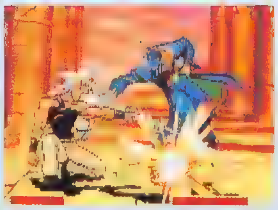
このパンチを見たら迷わずガードキャンセルだ。

**②アドバンシングガード→技を置いておく**

「必殺技→ダッシュ攻撃」の連携の時に両方ともアドバンシングガードをかけると、一瞬ではあるが「スタンドと本体のいずれも離した状況」にすることができる。アドバンシングでガード硬直を短くしているので、発生の早い攻撃（転ばせられるしゃがみ強攻撃があればベスト）を置いておき、承太郎のガード不能状態を狙おう。



ボタン3つ連打でこの状況をつくったら、



決め打ちで技を置いておく。

### 昇り蹴りにご注意

落ち着いて固めを捌けるようになっても、承太郎にはガードされているなりの「崩す」方法もあり、そのポイントではきちっとガード以外の行動をとっていかないといけない。この「狙い目」を切り換えるタイミングを計って対処できるかどうかが、次に必要なスキルとなる。

ほとんどのキャラで可能な「ダッシュ投げ」を除けば、写真の3つの状況が承太郎の「勝負どころ」。いずれも、本体がほぼノーリスクで二択（しゃがみ攻撃で立ちガード、昇りジャンプ攻撃でしゃがみガード崩し）を仕掛けてくるうえに、くらってしまった時の被害は甚大。とりあえずどちらかのガード方向に入れながら、ボタン3つ同時押しで回り込みを狙おう。これらの攻撃は、裏に回ってしまえば承太郎がガードできないので、逆に大チャンスとなる。



画面端で投げられたら、ダウン回避は控えよう（また投げられてしまうので）。

**この状況は危険!!**

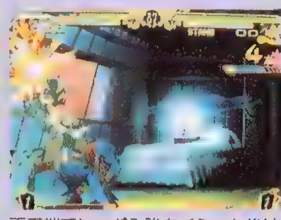



### テメーはオレを怒らせた……！

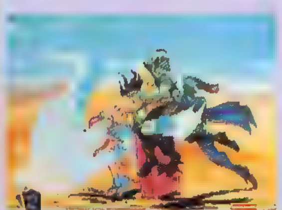
こちらがやるべきことをやっていれば、承太郎は本体モードに不安定さを感じるはず。そうなると、守りに長けたスタンドモードで逆にこちらの動きに対応してくることになる。スタンドモードのやっかいなところは、ただの「待ち」ではない点。ローリスクローリターン（ミドルぐらいか?）リターンになるだけで、へたに待つとつけ込まれてしまう。

その代表格が、立ち強のストレート。キャンセルこそかからないものの、性能的に欠点が見あたらず、ガードするだけで体力かスタンドゲージを（わりとごっそりと）削られてしまう。立ち強ほどローリスクではないが、スタンドモードの『マッハオラッ』（1発止め）も恐ろしい存在だ。この2つの技に対抗するには、「姿勢が低く」「リーチの長い」技を置いておくのがいちばん。オススメ技を表にしたので参考にしてほしい。

ただし、これらの牽制技に対して有利に展開できるようになっても、承太郎には必殺の一撃『スターブレイカー』がある。スタンドモードだと完全無敵なので、潰すのは無理。さらに硬直も短いので、ガードできても安易に手を出さないこと。



画面端でしゃがみ強をくらった後は、絶対に前へ受け身をとろう。



反撃に失敗すると、次の『スターブレイカー』をくらうハメに。

**対ストレート用オススメ技一覧表**

| | |
|---|---|
| 承太郎 | しゃがみ強(本) |
| ジョセフ | ◆+強 |
| アヴドゥル | しゃがみ強(本) |
| 花京院 | しゃがみ強(本) |
| ポルナレフ | しゃがみ強(本) |
| イギー | 本体モードなら当たらない |
| デーボ | ◆+強 |
| ミドラー | しゃがみ強(本) |
| チャカ | しゃがみ中(本)・しゃがみ強(ス) |
| アレッシー | しゃがみ強 |
| ディオ | (とくになし) |
| 若ジョセフ | ◆+強 |
| 影ディオ | (強いて挙げればS) |

本…本体モード時のみ
S…スタンダードモード時のみ

本体モードで暴れられると、自分自身に対するプレッシャーはかかるものの、それは承太郎だけの特権ではない（ほかのキツいキャラ相手に苦労している人もいるはず）。承太郎は体がデカいので、自分のターンできっちり動かしていけば、とくにやりづらいということもない。臆さず、自分のキャラ（と自分自身）の強さを信じよう。



P.S.GAMEST Q&A G ・こまでにいかにきれいに、早くテトリスをとっているかが鍵だ、とは言える。落下速度が遅いときにいかに早く効率よく仕込みを行えるかでだいぶ変わるらしいぞ。「ＮＩＮ」についてはNo.248の14ページのはみ出しを見よう。（担当へんしう）

# カッコ良さなら最強!?




本体モードが主戦力のディオ。相手にまとわりついて手数の多さで圧倒しよう。

担当：GYU

前号でも説明した通り、ディオは本体モードを中心に攻撃を組み立てていくキャラである。スタンドモードにも、「攻撃力が高い」「スタンドコンボ」などといった利点はあるが、まずは本体モードの特権である"本体＋スタンドによる同時攻撃"を生かして攻めていくことにしよう。

## 攻撃の起点はダッシュ大攻撃にあり

ディオは承太郎のようにラッシュでガードを固めさせる、いわゆる肉弾戦タイプのキャラだ。つまり、本体モードで常に相手にまとわりつくように攻めていくわけだが、実際に攻めてみるとアドバンシングガードなどで間合いを離されてしまい、思ったようにラッシュをかけられないはず。まずは中距離から間合いを詰める方法をマスターしよう。

**●ダッシュ大攻撃→『ムダッ！』で攻め込む**

間合いを詰める最も重要な方法。それは本体モードの、**ダッシュ大攻撃→『ムダッ！』**の連続攻撃にある。

本体モードの『ムダッ！』は、スタンド攻撃中に本体も動けることが利点。つまり、ダッシュ大攻撃をガードさせてしまえば、そのまま『ムダッ！』をガードさせた状態で安全に跳び込めるというわけだ。ダッシュ大攻撃はリーチが長く判定も強いので、中距離戦ではこれでガンガン攻め込もう。

ちなみにダッシュ大攻撃がヒットした場合は、『ムダッ！』のあとにダッシュ大攻撃で追い打ちすることができる。3ヒットの連続技だが、威力は馬鹿にできないぞ。

**●『ザ・ワールド』を使う**

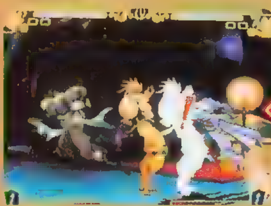
本体モード時のみ使用できるテレポート技、『ザ・ワールド』。この技は隙は小さく、出現時に打撃技を重ねられても攻撃をくらわないので、間合いを詰める手段として非常に有効だ。一応、投げに対しては無防備だが、レバー入れ大攻撃ボタンを入力しておけば対抗できる。相手がスタンド攻撃を繰り出したところを狙って、テレポートしよう。


中距離からの主戦力はダッシュ大攻撃。まずはこの技で突っ込んで…、


キャンセルで『ムダッ！』につなぐ。そして『ムダッ！』の攻撃中に…、


跳び込もう。「ムダッ！」がヒットした場合は、ダッシュ大攻撃で追い打ちだ！


遠距離から相手がスタンド攻撃を繰り出してきたなら…、


『ザ・ワールド』を使って接近しよう。隙が小さいので多用しても問題ない。

## 密着後は大『ムダムダ』・回り込みでラッシュせよ！

本体モードで敵に密着することができたら、ディオ本来の持ち味であるラッシュで一気に攻める。ここではラッシュ性能が高く、スタンドゲージを大量に削ることができる、『ムダムダッ！』を軸に攻撃を組み立てるのがセオリーだ。

ただし、正面から無理矢理『ムダムダッ！』で押し込もうとしても、上級者はアドバンシングガードで冷静に対処してくるので過信は禁物。最悪の場合、アドバンシングガード後に超必殺技で反撃されることもあるので、ここではアドバンシングガード対策を考えた連携を解説しよう。

まず相手と密着状態になったら、"しゃがみ小攻撃→大『ムダムダッ！』"の連続攻撃を仕掛ける。ここではスタンドが前進しながら攻撃する、大『ムダムダッ！』を使うことがポイント。この攻撃は相手にガードされても問題ない。

そして、この大『ムダムダッ！』を繰り出したら、すぐに一歩前進して回り込みを入力しよう。こうすることでスタンドと本体で相手を挟み撃ちする形になり、相手にアドバンシングガードされても間合いを離されにくくなるというわけだ。『ムダムダッ！』がヒットしている場合はしゃがみ小攻撃連打でダメージと超必殺技ゲージを稼ぎ、ガードされた場合はしゃがみ小攻撃と昇りジャンプ中攻撃との二択で相手のガードを揺さぶろう。

ちなみに本体モード時のディオは、目押し入力でしゃがみ小攻撃→立ち大攻撃のコンボにつなぐことができる。これを活用すれば、よりラッシュに磨きが掛かるはずだ。


相手に密着したら、まずはしゃがみ小攻撃→大『ムダムダッ！』で入力。


そして、すぐに一歩歩いてから回り込み。これで挟み打ちの状態を作る。


こうなればアドバンシングガードも怖くない。二択でガードを揺さぶろう。

## 『時よ止まれッ！』の心得

これまでに説明した戦術で攻め続ければ、自然とゲージも溜まってくるはず。ゲージは状況に応じて使い分けるべきだが、やはりディオを操るからには『時よ止まれッ！』を使いたいところだ。ここでは『時を止まれッ！』に関するちょっとしたコツを伝授しよう。

まず、どんな状況でこの技を使うべきかということだが、この技はコマンド入力から発動までにかなり時間がかかるため、ダウン技をヒットさせつつ発動させるのが基本といえる。実戦では、投げや立ち大攻撃キャンセルからの発動がいいだろう（前出のしゃがみ小攻撃→立ち大攻撃のコンボから発動できればベスト）。

ただし、ここで安心するのはまだ早い。これらのダウン技を当てたからといって、相手がこちらに向かって受け身を取れば、発動直前に潰されてしまうのだ。今のところ、確定する状況は存在しないので、相手の対応を判断したうえで使ってほしい。

また、『時よ止まれッ！』は3ゲージ消費で発動させられるが、これでは超必殺技を一発撃った時点で時間切れとなってしまうので、できれば5ゲージ以上残っている状態で発動させたい。5ゲージあれば、『トドメだッ！』×2→ダッシュ大攻撃→大『ムダムダッ！』といったコンボも可能なので、できるだけ出し惜しみしたほうがいいだろう。


マスター必須のしゃがみ小攻撃→立ち大攻撃の目押しコンボ。ここから…、


キャンセル『時よ止まれッ！』を発動できれば理想的。でも確定ではない。

コマンド：ムダムダ(↓↘→＋攻)・ムダァッ！(↓↙←＋攻)・空裂眼刺驚(→強中弱→・ザ・ワールド(本体モード時→↓↘＋攻)・死ねィ！(Sモード時→↓↘＋攻)・ロードローラーだッ(本体モード時↓↙←＋攻攻同時押し)・時よ止まれッ！(→強弱→S(要3ゲージ以上)・チェックメイトだッ(↓↘→＋攻攻同時押し(Sモード時／空中可))

# ダッシュからのしゃがみ下段を効果的に使え

## 影ディオ



ラッシュ力は高いものの、それだけでは決め手に欠ける。ダメージ源になる技もしっかり組み込んでいこう。

担当：FRS-N.O

### Sでキャンセルして隙のない連携へ

影ディオでラッシュを仕掛けるうえで知っておくべき重要なことは、「ダッシュから隙なくしゃがみ攻撃につなげることができる」というところだ。このゲームではダッシュからすぐに下段攻撃、つまりしゃがみの通常技を出そうとしてもレバー下要素で急停止することができないようになっている。しかし、チャカと影ディオの2キャラのみはこの原則から外れ、ダッシュからすぐにしゃがみ攻撃を出せるのだ。

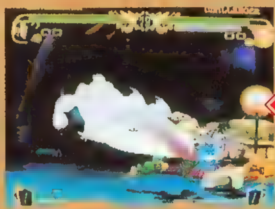
これと対になる大切な要素が、しゃがみの弱攻撃。判定が下段で連打キャンセルが効くうえ、立ち強攻撃に目押しで簡単につなげることが可能だ。影ディオで「しゃがみ弱×n→立ち強攻撃」はヒットかガードかを問わずに基本連続(=基本連携)となるので、これを踏まえたうえでの攻めを展開していくことが重要。

もうひとつ、よく使っていく技にジャンプ攻撃が挙げられる。影ディオの場合なら、ジャンプ弱攻撃が汎用性が高く使いやすい。この技は弱攻撃なので発生が早いのはもちろんのこと、斜め下に強い攻撃判定が売り。さらに横方向へもそれなりのリーチがあるので、空中では非常に頼れる技だ。また、地上の相手に昇りで出せば、しゃがんだ相手にヒットさせることができる。スタンドオン状態の相手には特に決まりやすいので、活用していこう。

なお、影ディオの通常技はSでキャンセルをかけることができる。地上でキャンセルをかけていくSは、前号でも少し解説した「レバーニュートラル+S」と「レバー下要素+S」を使い分けていく。

このふたつのSは、大きくわけてヒット効果に違いを見ることができる。レバーニュートラル+Sはヒット時にその場のけぞりとなるが、レバー下要素+Sはダウン効果が付随し、ニュートラルよりも微妙にリーチが長くなることを覚えておこう。ニュートラル+Sならヒット後にダッシュしゃがみ弱×nから連続技に持ち込めるし、浮きが伴うレバー下要素+Sならさらなるラッシュに持ち込むことが可能だ。そのときの状況と用途に応じてキャンセルに使うSを変えていくといいだろう。

空中でも出せるSは、前述の中段がわりに用いる昇り弱攻撃後の隙をフォローするときに使える。キャンセルから出せるのはもちろんだが、特に実戦では「ジャンプの昇りで通常技↓下りでS」といった使いかたが効果的だ。





しゃがみ弱から立ち強、そしてSからふたたびダッシュ。連携に用いる基本中の基本。

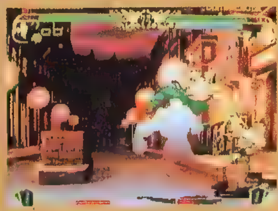
### 基本はラッシュ、休みなく攻め込め

こういった性能を踏まえて、ラッシュの連携を組んでいこう。

攻めの初手となるのはダッシュ弱攻撃や、早出しのダッシュ強攻撃、または各種ジャンプからの弱攻撃がいい。ただし、ダッシュ攻撃は単発ではガードされたときにこちらが不利になってしまう。かならずキャンセルでSに連携させるようにしよう。

キャンセルからのSをガードさせたあとは、さらにダッシュで間合いを詰めてしゃがみ弱につないでいく。ここからはしゃがみ弱を2発ほど刻んで、立ち強↓キャンセルS…と連携させるといい。

慣れてきたら立ち強キャンセルS、とつなげるところの3回に1回は『WORLD21』に変えていくといい。立ち強を『WORLD21』でキャンセルしたときは、「ダッシュしゃがみ弱」or「ジャンプ弱」or「空ジャンプ着地しゃがみ弱」といった択一からガード方向を揺さぶって、『WORLD21』の2~3段めのヒットを狙っていこう。



『WORLD21』で相手の動きを止めておいてから択一に持ち込もう。

### 割り込みやガードキャンセルの防止法

影ディオはかなり激しいラッシュを仕掛けることができるが、その半面でガードキャンセルやアドバンシングガードといった防御システムであっさりラッシュを切り返されることが多い。これらの対処法としては、タイミングを狂わせるような技を連携に混ぜていくのが手っ取りばやい。いくつかそういった存在の技を挙げられるが、なかでも効果的なのが必殺技の『スロゥナイフス』だ。

『スロゥナイフス』は技の発生が遅いものの、ガードさせてしまえばそのあとは影ディオ側が有利。この発生の遅さを逆に利用して、しゃがみ弱や立ち強攻撃からキャンセルで出していくようにすれば動こうとした相手にヒットさせやすい。気をつけてほしいのは、『スロゥナイフス』後が有利になるのは1段止めの場合のみというところ。2段めまで連携させると逆に不利になってしまうぞ。

同じような効果を得られるのがしゃがみ強攻撃。この技は単発で2段技になっており、判定は下段だ。適度に出が遅いので、キャンセルSのあと一瞬待ってからしゃがみ強につなげればヒットさせやすい。さすがにしゃがみ強を単発でしかけると、ガードされたときに反撃を受けてしまう。「一瞬待って」というのはこれを防止するためで、しゃがみ強の隙はかならずキャンセルSで補うようにしよう。

また、完全に相手の攻撃が読めた場合のみに限り、『恐怖の片鱗』を置いておくのもいい。ここからは1Pキャラなら立ち強↓『パニッシュメント』を、2Pキャラなら直接『パニッシュメント』を叩き込もう。『恐怖の片鱗』を対空に使った場合でも、あまり打点が高くなければ『パニッシュメント』を当てることが可能だ。

『パニッシュメント』後に間合いが近く、かつ2ゲージ以上あれば、直後に『カリスマ!』を出すことによって起き上がりにちょうど重ねることができる。



『恐怖の片鱗』は本を開き切るまでが隙。使うときはこのタイムラグを考慮に入れよう。





しゃがみ強はガードキャンセル対策も兼ねる。単発では反撃されるので隙はSで軽減。

コマンド：スロゥ　ナウフス　←↙↓↘→+攻(→↘↓+攻で追加入力可)・空裂眼刺驚(→↘↓↙←+攻)・恐怖の片鱗(←↓↙+攻)・なじむぞッ!(→↓↘+攻)・WORLD21(←↙↓↘→+S)・パニッシュメント(↓↘→+攻攻同時押し)・カリスマ!(↓↙←+攻攻同時押し(要2ゲージ))・時よ止まれッ!(弱→強←S(要2ゲージ以上))

# ノックしてもしもぉ〜し!

## 若ジョセフ



クラッカーを投げ続けて迷惑かけるのは自粛しましょう。

担当：はまー

若ジョセフは、一応飛び道具なども持ってはいるが、基本的にはジャンプが攻撃の基点となる。小・中・ダッシュジャンプなどの操作には何度も練習して慣れておくこと。



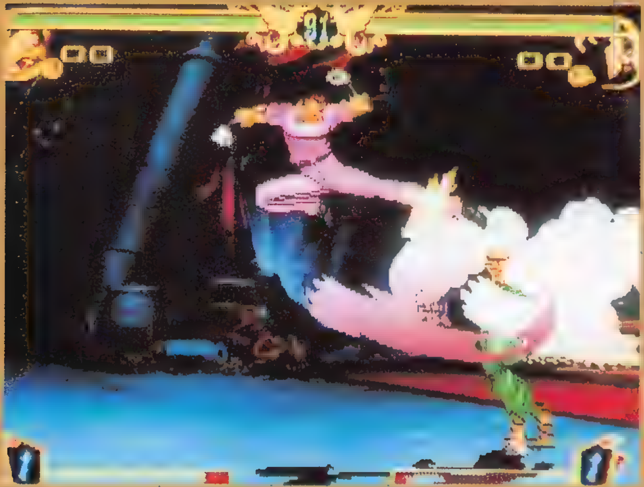
発生の早いジャンプ中で動きを封じ、



降りのSで多段攻撃。突進技の代わりといった感じ。

というわけで、若ジョセフのジャンプ攻撃をチェックしていこう。

基本は、「中ジャンプ中・キャンセルジャンプS」の連続兼連携攻撃。昇りジャンプ中で牽制しつつ、降りに3ヒット技のジャンプSを出してガンガン押していく。このSは必殺技扱いなので、ガードされてもOKだ。ジャンプ攻撃というよりは、地上技の延長のような感覚で使うといい。遠くから普通に跳び込む時は、ジャンプ大が強い。ボタンを押してから着地するまでずっと攻撃が出っぱなしになるので、中途半端な対空技は返り討ちにすることができる。



「これで跳ばれてるだけで勝てる気がしない」らしい（影ディオ使いのぴぐ氏・談）。

## 気分は波昇!?

ジャンプ攻撃がヒットした場合、技の性能上やや間合いが離れていることが多いので、そこから連続技を狙うのであれば「立ち中→弱『波紋カッター』」を使おう。姿勢の低い相手には立ち中が空振りしてしまうこともあるが、気にせず空振りキャンセルで『波紋カッター』を出してしまうか、再度中ジャンプにいくなどの選択を取るといい。

回り込みの後など、相手にほぼ密着している状況では、しゃがみ弱連打が強い。攻撃発生が早いうえに連打力が凄まじく、しかも下段判定。ヒットする、しないに関わらず、キャンセル弱『波紋カッター』が安定だ。慣れてきたら、少しでもダメージを取るために**「しゃがみ弱×α→立ち中→弱『波紋カッター』」**とつなげてみよう。



結局は『波紋カッター』の威力が大きいわけだが。

これらの連携でうまく画面端に追い込むことができたら、弱『波紋カッター』の連発がかなり強力。相手の体力orスタンドゲージをガリガリ削りつつ、へたな反撃はすべて潰せる。決め打ちで跳び込まれた時は、弱ボタンでガードキャンセルしてみよう。ガードしていたら一方的に当たり、空中ガードだった場合は弱『波紋カッター』に化けるので、再び押し返すことができる。



飛び道具扱いなので、アドバンシングされても間合いが離れない。

## 守りはコーラで

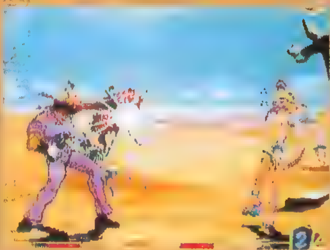
自分から押しているぶんには強力な若ジョセフだが、押された時はどうだろうか。

ジョセフには強力な迎撃技、『師の教え』がある。が、若ジョセフの『忘れぬ想い』には出始めに無敵時間がなく、スタンドがないので有効射程も短め。発生が早いのでつい多用してしまいがちだが、本来は「頼りない」技であるということを肝に銘じておこう。



使うなら、対空専門か空中コンボ用か。

では、若ジョセフは何を使って切り返すのかというと、無敵時間中に攻撃力が発生するガードキャンセルがメイン。リーチこそ短いが、相手のスタンド必殺技をガードしたあと、直接スタンドにぶつけることもできるのが魅力。



分離型のスタンドを持っている相手には、かなりの強さを発揮する。

それ以外では、むやみにしゃがみ弱を連打してしまうのも、実際やってみると効果的だ。そのまま『波紋カッター』につないで流れを押し戻そう。

## 波紋増幅器を使ってみよう!

攻撃発生はメチャメチャ遅いが、一応ガード不能のスーパーコンボ『エイジャの赤石』。しゃがんでかわされてしまうし、使えない…と思っていたのだが、実は意外と「当たる」ことが判明。

まず、スタンドモードの相手に対しては、デーボ、アレッシー以外にはしゃがまれても大丈夫（当然ガード不能）。本体モードだとほとんど当たらなくなってしまうが、ポルナレフ、ジョセフ、ミドラー、ディオ、影ディオ、若ジョセフに対してはヒットする。つまり、これらのキャラに対しては純粋なガード不能技として使っていけるのだ。

そうなると問題は、「攻撃発生の遅さ」。これをカバーするには、思いっきり間合いをとってから『クラッカーブーメラン』、強『アイアンボーガン』、『エイジャの赤石』と連携させるといい……かも（弱気）。



これだけ仕込んだんだから、くらってくれても……。

コマンド：波紋コーラ（→↓↘＋攻）・波紋カッター（↓↘→＋攻）・アイアンボーガン（→↘↓↙←＋攻）・クラッカーブーメラン（↓↙←＋S）・クラッカーヴォレイ（↓↘→＋S（追加入力可。2段目S、3段目Sor →＋Sor ↓＋S）・忘れぬ想い（↓↘→＋攻攻同時押し）・エイジャの赤石（↓↙←＋攻攻同時押し）

# 待ち？望むところじゃ！

# ジョセフ



スタンドクラッシュのプレッシャーを生かせ。
担当：RED

## 待ち対策を考える

ジョセフは『師の教え』が対空、割り込み、対地カウンターと様々な状況で非常に強く、大ダメージを奪えるため、対戦相手にしてみれば「攻め損」の印象を強く受けるキャラだろう。

実際、ジョセフ側からしてみれば、ある程度攻めてきてくれる相手のほうが、大ダメージ源の一つである『師の教え』を決めるチャンスが多くなるため、闘いやすい。逆に相手が待ち気味にやってきた場合、ジョセフというキャラは、待ちを崩すことが意外に難しい。



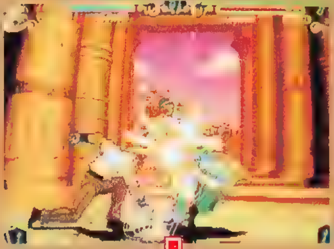
跳ばせてくれない敵を相手にどう闘うか？

特に、アヴドゥルや承太郎のスタンドモードのしゃがみ大パンチのような、強力な通常技対空をうまく使われてがっちり待たれると非常にキビシイ展開となる。

ということで、これからは跳び込みからガンガン攻めるばかりでなく、待たれた場合にどうするかも考える必要があるだろう。

## 地上戦で使える技

通常技対空が強いキャラに対しては、安易に跳び込んではダメ。地上戦で使えるオススメ技を紹介していくので、これらの技を使って地味な地上戦能力をパワーアップさせよう。



大攻撃を振り回し…、



狙うは『ハーミットウエブ』の連続技。これが本命。

**●スタンドモードレバー前斜め下入れ強攻撃**

リーチの長い下段攻撃でダウンを奪えるので、けっこう使える。先端ぎりぎりが当たる間合いから使ってみよう。

**●スタンドモード立ち強攻撃、しゃがみ強攻撃**

ぎりぎり相手に届くか届かないかくらいの間合いで振り回す。

狙いはもちろん、キャンセルで『ハーミットウェブ』へつなぎ、立ち弱→『波紋のビート』まで決めること。立ち強、しゃがみ強を振り回すときにはキャンセルタイミング『ハーミットウェブ』まで入力してしまおう。

ただし、空振りしたり、強攻撃をガードされたときに『ハーミットウェブ』を跳ばれるとやや危険。

『ハーミットウェブ』に合わせて跳ぼうとする相手には、キャンセルから『山吹色の波紋疾走』を混ぜるといい。

『山吹色の波紋疾走』は空中ガード不可なので、相手が跳び出してくればまず落とせる。

また、近距離で立ち強攻撃がヒットしていれば、連続技にもなる。

**●本体モード『青緑波紋疾走』**

削り目的で、先端をかすらせるような間合いから出す。

相手がスタンドモードの場合、大で出すとかなりスタンドゲージを削れるのがポイント。スタンドクラッシュのプレッシャーを与えられる。

また、牽制の立ち中攻撃から弱or中で出して連続技を狙うのもいい。



スタンドゲージを削ってプレッシャーをかけろ。

**●『山吹色の波紋疾走』**

スタンドモード、本体モードともほぼ同じ技が出るが、スタンドモード時はガードされても自分のほうが早く動けるようになっている。この技も、相手にかすらせるような間合いで振り回すといい。

基本的には削りでOK的な使い方だが、空中ガード不可技であることも手伝って、ジャンプ防止の効果もある程度は期待できる。ただ、対空としてはそれほど強いわけではないので、いいタイミングで跳ばれてしまうと撃墜できずにジャンプ攻撃をくらってしまうケースもあるので要注意。

結局のところ、ここに挙げた選択肢の中でダメージ的に本命となるのは、強攻撃→『ハーミットウエブ』～の連続技ということになる。他の選択肢は、削りのプレッシャーで相手を動かすことが本当の狙いと言えるだろう。

もちろん、常に相手のスタンドゲージに注意してうまく立ち回れば、スタンドクラッシュから大ダメージを取ることも可能。

スタンドクラッシュした相手に対してはなるべく『ハーミットウエブ』からの連続技を決めていきたいが、しゃがみガードしているところに昇り小ジャンプ強攻撃を当ててスタンドクラッシュさせ、着地してすぐ『師の教え』のようなパターンもある。



昇り小ジャンプ強攻撃でクラッシュ。着地で『師の教え』が連続に。

## 新連続技

●ハーミットウェブ（遠距離ヒット限定）→引き寄せ→立ち強攻撃→『ハーミットウェブ』→立ち弱→『波紋のビート』

『ハーミットウェブ』→引き寄せ→立ち弱→『波紋のビート』という連続技は、『ハーミットウェブ』がヒットしたときの間合いが遠いと入らない。引き寄せたときの間合いが少し離れているため、投げ間合いからはずれてしまうからだ。こんな場合は、引き寄せてから、立ち強攻撃→『ハーミットウェブ』で再度引き寄せてから、立ち弱→『波紋のビート』を狙おう。『ハーミットウエブ』が遠距離でヒットした場合のみ、引き寄せからなぜか立ち強攻撃がつながるのだ。『ハーミットウエブ』がヒットした間合いを見極めて、遠い場合はこの連続技を狙おう。



遠距離でウエブがヒットした場合は…、



引き寄せてから…、



立ち強攻撃がつながるので、キャンセルで再び…、



ハーミットウエブへつなぎ…、



引き寄せてから、今度は立ち弱→『波紋のビート』へ。

コマンド：山吹色の波紋疾走（→↓↘＋攻）・波紋のビート（レバー1回転＋攻）・策士の業（技を受けた時に↓↙←＋攻／Sモード時、攻撃技）・青緑波紋疾走（↓↘→＋攻／Sモード時のみ↓↘→＋攻）・ハーミットウェブ（掴み後、←＋攻or攻連打）・前転（Sモード時のみ）（攻攻同時押し）・師の教え（↓↘→＋攻攻同時押し）・波紋疾走（レバー2回転＋攻）

# 貴様を煉獄へと送ろう、この炎で!

## アウドゥル



しゃがみ強攻撃は確かに強いが、相手のガードを崩す手段がなければ安定して勝つことはおぼつかないぞ。

担当：善之字元師

### スタンドモードの「待ち」は最強なのか?

アウドゥルのスタンドモードのしゃがみ強といえば、対空・地上どちらにも使える超強力技。現在、巷ではこの技しか使わない「待ち」のスタイルが猛威をふるっている。

しかし、待ちモードは相手に待ち返されると決定打に欠け、お互いに消耗戦になりやすいという欠点も持っている。

そこで今回は、お互いが待ち合う展開を打破するために、ガードを崩す手段について考えてみよう。



しゃがみ強は確かに強力だが、この技だけでは相手を崩せない。

### ガードを崩せ!① ダッシュ投げ

相手のガードが堅い場合、不意にダッシュで近づいて投げるという選択は非常に有効な作戦。しかし、ダッシュから最速で投げを入力しようとすると、なぜかダッシュ強が暴発し、うまく相手を投げることができないという人は意外に多いのではないだろうか。

そんなときは、ダッシュからレバー前＋S＋強と入力してみよう。スムーズに投げることができるぞ（ただし、本体モード時のみ）。



壁際に追い詰めてのダッシュ投げは強烈。追い打ちも狙えるぞ。

### ガードを崩せ!② 炎の探知機

投げの他には、必殺技の『炎の探知機』を使って相手のガードを崩すという手段もある。

『炎の探知機』は、発射時にボタンを押し続けることで相手に向かってゆっくり飛んでいく必殺技だが、ボタンを離せばいつでも爆発させることが可能。炎が飛んでいる間もアヴドゥルは動くことができるので、うまく使えば非常に面白い攻めができる。

まずはスタンドモードで、ダッシュ中攻撃を相手にガードさせ、キャンセルして中ボタンで『炎の探知機』を出してみよう（中ボタンで出す理由は、対空技のしゃがみ強と、ジャンプ弱攻撃を自由に出せるようにするためである）。

とりあえず、これで準備は完了。ここまで首尾よくいけば、ガードを固めている相手の近くを『炎の探知機』が漂っているはずだ。

そして、『炎の探知機』が相手に接触したあたりで、相手に向かってジャンプ攻撃。ここでの攻撃パターンにはいくつか考えられるが、

①『**炎の探知機**』**を爆破**

②**ジャンプ弱**

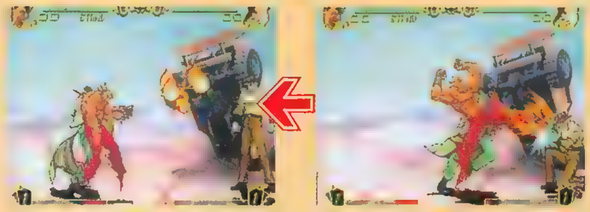
③『**ファイアイーグル**』

の3種類の攻撃をうまく組み合わせ、相手が「いつしゃがめばいいのかわからない」ように攻めてやろう。

また、『炎の探知機』は防御にも使える。この技は自分のガード中にも爆発させることができるので、『炎の探知機』を置いたはいいが相手に攻められてしまったときなどは、相手の攻撃中に爆発させ、のけぞった相手に連続技を狙うことも可能だ。

これらの例からわかるように、『炎の探知機』は応用範囲が広く、相手を幻惑するにはもってこいの技である。どんどん使って、攻撃のバリエーションを増やしていこう。

### 炎の探知機を仕込む



スタンドモードのダッシュ中攻撃の2発目をキャンセルして、中の『炎の探知機』。相手との間合いが離れるので、比較的安全に炎を置ける。

### 炎の探知機で崩す



空中で『炎の探知機』を爆破してから弱攻撃を出すのが基本。擬似的な空中多段攻撃になるので、相手は2段目以降をしゃがんでくらいやすい。

### 今月の連続技

今回は、『炎の探知機』を使った連続技を紹介しよう。

●（本体モードで）『炎の探知機』をセット→相手を飛び越えるように『ファイアイーグル』→『炎の探知機』を爆破→しゃがみ弱×2→立ち中→『地獄の業火』→スタンド出現

コマンド（↓↘→＋S）

全部で7ヒットし、全体力の30％近くを奪う連続技。

『炎の探知機』を跳び越えてから爆発させるので、相手がアヴドゥルに引き寄せられるのがポイントだ。



### 今月の小ネタ

①**有効なタンデムの重ね方**

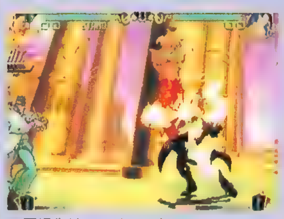
スタンドモードで『地獄の業火』を相手にヒットさせ、演出が終わると同時にタンデムを発動させると、相手の起き上がりにタンデムの1発目がちょうど重なる。この連携はジャンプで逃げることができないので、相手はタンデムをガードするしかない。

タンデムが発動したらすぐにダッシュから回り込み、相手を挟んで攻め立ててやろう。

②**遠隔操作モード時のみの技**

前回スペースの関係から紹介できなかった特殊入力技。

遠隔操作時のみ、ジャンプ中レバー真下＋攻撃ボタンでマジシャンズレッドが垂直方向に急降下する技が出せる。この技は最高4ヒットし、技の途中ならいつでもキャンセルして『ファイアイーグル』につなげることが可能。遠隔操作時の攻めのアクセントとして、使ってみてはいかがかな?



遠隔操作時のみ使用可能な特殊入力技。ここから『ファイアイーグル』も可。

コマンド：クロスファイアハリケーン（↓↘→＋攻）・ファイアウォール（→↓↘＋攻）・炎の探知機（↓↙←＋攻（タメで追尾））・ファイアイーグル（空中で↓↘→＋攻）・地獄の業火（→↘↓↙←＋攻）・ナパームボム（↓↘→＋攻攻同時押し）・クロスファイアハリケーンスペシャル（↓↙←＋攻攻同時押し）

# コンボが充実!

## ポルナレフ



状況別のコンボが非常に充実しているので、今回はそのコンボを中心に紹介しよう。

担当 SHO

### 知識が大事

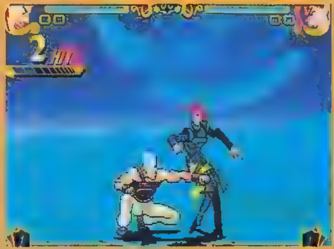
コンボがたくさんあるポルナレフは、それを知っている人と知らない人とでは大きな差ができてしまう。スタンドモードでのスタンドコンボはもちろん、本体モードでの目押しコンボも覚えなくてはならない重要な要素だ。また、ポルナレフ独特のコンボもあるのでしっかり覚えよう。

### 目押しコンボ

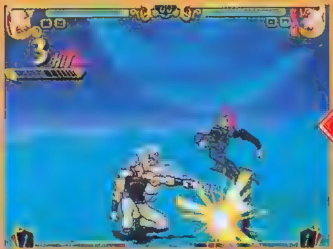
本体モードのほうがアグレッシブな攻撃ができるポルナレフにとって、この目押しコンボは非常に重要な要素。スタンドモードとは違い、スタンド攻撃中にも本体が動ける本体モードでは攻撃をヒットさせる確率が格段にアップする。攻撃がヒットすれば、そのまま目押しコンボに直結するのでぜひとも覚えておきたい戦法のひとつなのだ。

さて、肝心の目押しコンボのルートだがオススメコンボは、しゃがみ弱攻撃2回→しゃがみ強攻撃→キャンセル『レイダーツ』というコンボだ。

このルートで目押しが難しいところは弱攻撃から強攻撃につなげるところ。タイミングに慣れてしまえば、さほど難しくはないのだが、確実にコンボをつなげるようになるには練習が必要。強攻撃はワンテンポ遅らすのがコツだ。

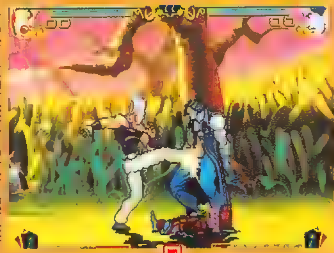


しゃがみ弱攻撃を1、2発ヒットさせてから、

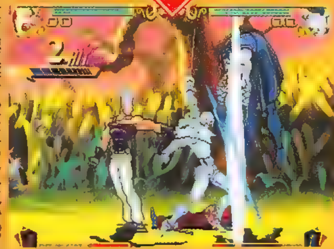


しゃがみ強攻撃へとつなげる。キャンセルもしやすくオススメ。

もう一つの目押しコンボは、先程のコンボのしゃがみ強攻撃を立ち強攻撃にするものだ。このコンボの最大の利点は、立ち強攻撃からキャンセルをかけてスーパーコンボの『アーマーテイクオフ』が連続ヒットすることにある。しかし、立ち強攻撃につなげる目押しはしゃがみ強攻撃に比べてはるかに難しく、1回の目押しでつなげるにはかなりの練習が必要。立ち強攻撃を出すときにボタンを連打すれば簡単につなげることができるが、そのあとキャンセルをかけて必殺技を出すのが難しくなるのであまりオススメできない。ゲージに余裕があるときには狙ってみるのもいい。



しゃがみ弱攻撃から立ち強攻撃を、目押しでつなげるが難しい。



立ち強攻撃からは、キャンセルで『アーマーテイクオフ』が連続となる。

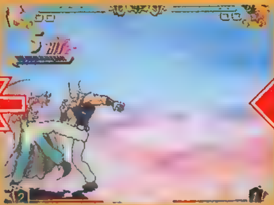
### 画面端なら…

今までの目押しコンボが、画面端で決まったときのみ、さらに強力なコンボが可能になる。画面端なら、コンボを決めても相手との距離が離れないので通常ではヒットさせることのできない攻撃をヒットさせることができるのだ。

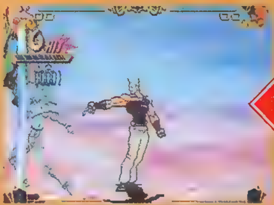
例えば、一連の目押しコンボを『レイダーツ』までヒットさせた後、画面端なら立ち強攻撃が連続ヒットとなる。当然ゲージがあれば『アーマーテイクオフ』につなげることも可能だ。また、『レイダーツ』のあとにダッシュ攻撃へとつなげることができるので非常に有効だ。



一連の目押しコンボでレイダーツまで出しても、画面端なら終わらない。



『レイダーツ』の後にダッシュしなくても、その場で立ち強攻撃がヒットする。



立ち強攻撃がヒットすれば、当然『アーマーテイクオフ』もつながるのだ。

### スタンドコンボからの派生

ポルナレフのスタンドコンボで最も使いやすいのが、しゃがみ弱、中、強のコンボ。当然最後の強攻撃にキャンセルをかけて『レイダーツ』というのが基本的なコンボルートだが、スタンドモード時の『レイダーツ』に限り、特定の必殺技をキャンセルで出すことができるのだ。特定の必殺技とは、『串刺しの刑』とタンデムアタックの2つ。当然スタンドコンボから連続でつなげることができるのだが、『串刺しの刑』に限り多少の条件があるのだ。

『串刺しの刑』まですべて連続ヒットさせるには、『レイダーツ』を出す時点で弱ボタンで出さなくてはいけないのだ。相手キャラによっては中の『レイダーツ』でも連続になるが、確実にいくなら弱ので出そう。

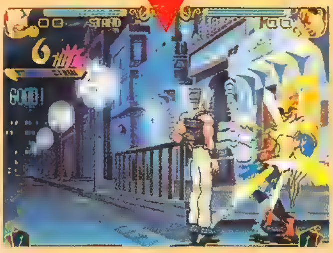
『レイダーツ』後に『串刺しの刑』のコマンド入力をするわけだが、このタイミングは先行入力で行う。しかし、先行入力があまり速すぎると技が出ないし、遅すぎても連続にならないという微妙なタイミングが必要になってくる。でも慣れればタイミングを覚えられるのでCPU戦などで練習するといいだろう。

『串刺しの刑』をつなげるときには注意しなければならないことがある。それは、相手がスタンドモードのときにこのコンボを入れると、連続でつながっても最後にダウンせず、反撃をくらってしまうのだ。この情報を知っている人ならば必ず反撃をしてくるので、反撃をしてくる人には注意だ。

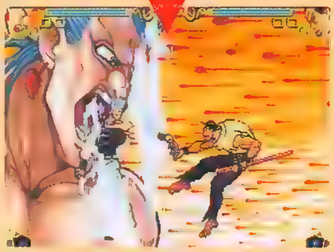
『串刺しの刑』以外にもタンデムアタックをキャンセルで出すことができるのだが、タンデムアタックのコマンド入力でボタンを連打してしまうと、『ミリオンスピリット』が出てしまうので落ち着いて入力することが大事だ。



スタンドモードでの『レイダーツ』は特定の必殺技でキャンセル可能。



1つは『串刺しの刑』。連続にするときは弱の『レイダーツ』にすること。



2つ目はタンデムアタック。コマンド入力でボタン連打は禁物。

コマンド：ミリオンスピット(攻ボタン連打)・レイダーツ(⬅ため➡+攻)・シューティングスター(⬇ため⬆+攻(タメでパワーUP)／(スタンドモード時のみ)⬇⬋⬅+攻)・針串刺しの刑((同時押しでフェイント))・スタンド遠隔操作(➡+攻+攻)・アーマーテイクオフ(⬇⬊➡+攻攻同時押し)・ラストショット(⬇⬋⬅+攻攻同時押し)

# ドレミファ




前回は本体モード中心だったので、今回はスタンドモードに注目してみよう。

担当：ワイルダーKEI

## スタンドモードで闘うとき

だいたいのキャラは、本体モード時なら連携を効率よく攻めを組み立てることができる。ミドラーは、その典型的なキャラと言えるだろう。が、いくら効率よく攻めることができても、本体モードだけでは相手キャラの体力を奪うことは難しい。それに、ゲージの溜まり具合も悪い。要は、バランスよくモード切り替えを行おうということなのだ。ということで、今回はスタンドモード時のプレイを説明していこう。

## ここでスタンドを出す!

スタンドボタン（以下Sボタン）を押せば簡単にスタンドを出すことはできるが、連携攻撃をしている最中に出すのはさすがに厳しい。そこで、通常技にキャンセルをかけて出したり（↓↘→+S）、S+強ボタンを使用してみよう。その他には、スーパーコンボが決まったあとに追い打ち攻撃として使ったりもする。

例えば、↓↘→+Sはダッシュ攻撃や立ち中攻撃にキャンセルをかけて出してみる。

S+強の場合は、ゲームのスタート開始直後に使うと有効だ。これは、相手側がダッシュ攻撃やジャンプ攻撃を封じる効果がある。

また、開始直後だけではなく、間合いが離れているときにも使える。ただ、唯一の弱点は攻撃している時間が長いため、回り込みをされると反撃されてしまうということ。回り込みをされるとスキだらけになってしまうので、相手が回り込みをよく使うか使わないか、よく分析してから使うようにしよう。

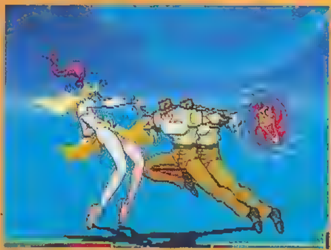


とりあえず突っ込んでみる!



ヒットしていれば連続技に。ガードされていても出してみよう。

ミドラーの↓↘→+Sはヒットすると相手キャラを浮かすことができるので、空中受け身をとる方向を先読みして、ジャンプ攻撃を当てにいくこともできる。



こうなると非常にヤバイ。回り込み多用人物に要注意!

## スーパーコンボ後の追い打ち

ミドラーは、本体モードでスーパーコンボを決めたとき、必ずそのあとに追い打ちを加えることが可能だ。これは、持っている3つのスーパーコンボに、すべて当てはまる。『メガハープーンショット』後は、画面端なら立ち強攻撃キャンセル↓↘→+Sで、ゲージが溜まっていれば、再び落下中に『メガハープーンショット』をヒットさせることができる。『モーターショー』の場合は歩いて近づき、ジャンプ強攻撃や落ちてくるところに立ち強キャンセル↓↘→+Sを決めるのだ。『ディナータイム』のあとは、S+強ぐらいしかない。

ちなみに、『ディナータイム』は必ずしゃがみのポーズをとるので、相手にばれやすく決める機会が少なくなってしまった。



気分はイベントコンパニオン。歩いて歩いて…。



落下中に強攻撃を当て、キャンセルをかけてスタンドを出す。

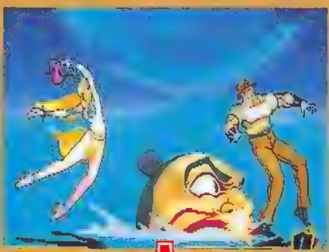
## スタンドモード時の攻め

まず、間合いが離れている場合。こういうときは、ダッシュ弱or強攻撃から入るといい。ダッシュ弱と中は入力と同時に攻撃判定が出てくれるので、かなり有効。しかも、下段技でリーチも長い。少しくらい間合いが離れていても届いてしまうのだ。

しかし、ガードさせても相手キャラより早く動けるというわけではないので、キャンセルをかけて『ハープーンショット』を出したとしても、相手キャラが本体モードだと回り込みでかわされてしまう。最初はキャンセルをかけて『ハープーンショット』を出してもいいが、回り込みをされるようなら、出すのをやめよう。

それと比べて対照的なのが、ダッシュ強攻撃。出るまでに間が少しだけあるが、ガードさせたあとはこちら側が早く動けるため、安心して『ハープーンショット』を出せる。相手側がこちらのダッシュ強攻撃をガードしたあとに回り込もうとしても、『ハープーンショット』をアドバンシングガードしてしまうのだ。

それから、スタンドコンボをおこなうときは、立ち弱×3→しゃがみ中攻撃→強とつなげるといい。ジャンプ攻撃から入ったときに使うといいだろう。が、弱攻撃をガードされたら、強まで出さずに途中で止める。なぜなら、弱攻撃をアドバンシングガードで弾かれた場合、強まで出してしまうとかなりスキだらけになってしまう。こうなると、相手側に攻める機会を与えてしまい、スーパーコンボをくらう危険性まで出てくる。



ダッシュ弱を出すときは、早めに出して先のほうを当てる感じで。



やりすぎるとこのように回り込まれる。ダッシュ強に変えよう。

## ミドラーのレバー入れ技

ミドラーの場合、かなりレバー入れの数は豊富だ。ジャンプ中に出せるものもあわせて数えると、6つもある。

**●スタンドモード時←+弱**

見た目は普通の立ち弱攻撃に見えるが、実は違う。どこが違うかというと、攻撃が出るまでは少し遅いが、威力が高い。ヒットしたあとは、そのままスタンドコンボに流れることが可能。

**●本体モード時→+中と↘+中**

→+中は、スタンドモード時の強攻撃を、ミニバージョンにした感じ。キャンセルをかけて、必殺技を出すことができる。↘+中はスライディング攻撃ではあるが、前進する距離は短い。

**●スタンドモード時←+強または→+強**

レバーを入れることで、ノコギリの軌道を変えられる。←+強は上に出るのでジャンプ封じに、→+強は下方向に出るので、イギー戦に使える。

**●ジャンプ中↓+強**

本体とスタンド、両方どちらのモードでも出せる。が、グラフィックはまるで別物。

コマンド：ハープーンショット（↓↘→+攻）・モーターヘッド（↓↙←+攻）・メガハープーンストライク（↓↘→+攻攻同時押し）・モーターショー（↓↙←+攻攻同時押し）・ディナータイム（→↓↘+攻攻同時押し）

# セト神に頼らずとも…




このゲームでこんな風に分割するのはナンセンスだが、前回はスタンドモード中心の攻略だったので、今回は本体モード時を中心にして闘い方を考えていこう。『スタンドモードでしか闘えない』という人は参考にしてみてほしい。

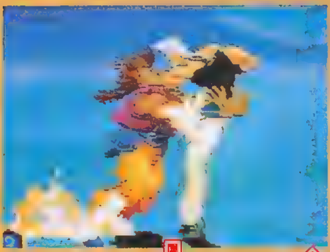
## 本体モードの非力を補うには？

本体モード時で闘う際に最も問題になるのが、使える必殺技が『蜂の巣だッ』だけになることである。しかも、それも相応にリスクがあるためになかなか多用できない。逆に強力になるのが通常技、特に立ち強攻撃だ。単体での威力は高いし、何よりもダッシュ攻撃でヒットさせたときに与える"仰け反り時間"の長さが魅力的だ。

基本的に本体モード時は、このダッシュ強攻撃を中心に展開。ヒットしていれば連打で立ち強攻撃につなぎ、キャンセルしてタンデムコンボへ。ガードされていれば『蜂の巣』で削りつつ距離を端に追いやるか、S＋強でガードを揺さぶろう。つまり相手がしゃがんでいればレバー入れS＋強（中段）、立っていればレバー下入れS＋強（下段）を出していくのだ。また少々奇をてらったものではダッシュ昇り強攻撃を使うという手もある。これはアレッシー、デーボ以外のスタンドモード時にのみ（キャラによっては本体モードでもOK）中段になるので、同じくガードを揺さぶるのに有効だ。ただし反撃も受けるので"堅い人"にはお薦めできない。

「リーチ面で立ち強攻撃が信用できない」場合はしゃがみ強攻撃を活用。相手がスタンドモードならヒットしても倒れないので、キャンセル中『蜂の巣』が効果的。本体モードなら倒れるので起き攻めに移行するのは当然で、そうなればさすがにダッシュ立ち強Pが安全に重ねられるだろう（ヒット率も下がるが…）。

他にダッシュ攻撃ではしゃがみ中（強）攻撃も使える。リーチがないので初段を当てるのには苦労するが1発当たってしまえば、またダッシュしゃがみ攻撃が入り3、4発くらい入れてキャンセル『絶望オォオだねッ』…。どういうことか分かるよね？アドバンシングで跳ね返されて割り込まれるのだけは注意しよう。


本体モードの主戦武器は、やはりこのダッシュ強攻撃。


ヒットしていればそのまま立ち強攻撃を連打し…、


タンデムに。立ち小×4～5→ガキんちょで追い打ちだ。


ガードされていれば同時押しでスタンドを出すのもいい。


リーチはないがダッシュしゃがみ中も強力。なぜなら…、


またしゃがみ中につながるからだ。


しゃがみ強も要。相手のモードでキャンセルするかどうか…。

## ジャンプ攻撃が冴える、か？

本体モード時の攻撃の起点となるのはダッシュ攻撃、そして跳び込みだ。スタンドモード時はジャンプの軌道、そして技の性質（小攻撃以外は判定激弱）から多用できないが、特殊ジャンプ（↓↑入力）強攻撃での跳び込みは、それなりに落とされにくい。判定面でどうやっても勝てないときは小攻撃、空中でかち合うときは中攻撃、と使い分けていくといいだろう。さらに大ジャンプを使うときは「空中でスタンドを出すか出さないか」ということも考えていけば、他キャラには真似できない幻惑（？）を相手に与えることができるはずだ。

跳び込んで相手の懐に入った際の基本はしゃがみ小攻撃→立ち強攻撃→『蜂の巣』。これにバリエーションを与えるなら、やはり攻撃ボタン＋Sボタン。小攻撃×2→中攻撃や、ガードの堅い相手ならレバーを前に入れて中段攻撃を出していくといいだろう。

また懐に入ってからも理想はやはり「ダッシュ攻撃に移行する」ことで、中段攻撃を当てる余裕があるならしゃがみ小攻撃一発→ダッシュ立ち中攻撃を狙っていったほうが実はかなり実戦的だ。もちろん投げ技を混ぜていくことは言うまでもない。

## ゲージを溜めよう！

本体モード時のもう1つの問題が、スタンドモード時に比べてゲージが溜まりにくいことである。攻撃のペースを長く握っていれば、スタンドモード時にもヒケをとらないが、はっきり言って難しい。そこで是非やっておきたいのがしゃがみ小攻撃の連打。

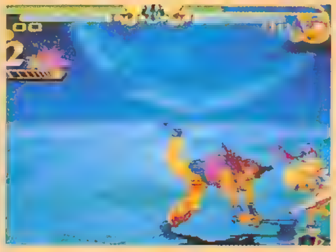
他キャラならこの方法では絶対に溜まらないが、アレッシーは別。そのゲージの溜まるスピードたるや、他キャラのどんな溜め効率の良い作業よりも上をいくことが実感できるはずだ。

実戦で常にやっているわけにはいかないが、様子を見合っているときなど、細かく繰り返しておこう。

## シンラツな追い打ちをかける！

本体モードであろうとスタンドモードであろうと重要なダメージ源となるのが『ガキんちょがッ！』と超必殺技2つによる若返り。そして、それに対する追い打ちだ。

基本的な追い打ち方法は本体モード時の強攻撃連打。しかもこれはダッシュ攻撃であることが望ましい。通常の攻撃と同じように、相手キャラの仰け反り時間が長いからだ。よって初弾の当たり方がうまくいけば5、6ヒットぐらいは可能。しかし実際はジャンプされ空中で強攻撃が当たることが多いので、2ヒットがせいぜい。さらに花京院やチャカになると近づくのさえも大変なので、そういった場合は無理矢理ジャンプ攻撃で突っ込むか、低威力になるのを覚悟で『蜂の巣』を使おう。


一度捕まえたら2度と逃がさない気持ちで追い詰めよう。

コマンド：蜂の巣だッ！（←↙↓↘→＋攻（Sでキャンセル））・ガキんちょがッ！（Sモード時のみ）（→↘↓↙←＋攻）・カッサバイてやるッ！（攻攻（タメて離す））・影のばし（Sモード時のみ）（Sボタン押しっ放し）・絶望オォオだねッ！（↓↘→＋攻攻同時押し）・ウシウシウシッ！（↓↙←＋攻攻（発動後連打））

GRADIUS® IV FUKKATSU

# GRADIUS® IV 復活

**ついに発売となったグラIV。前半の難関、バブルステージを突破せよ。**

担当：RED
京城



## EQUIPMENT ISSUE

**どれが強いの？6つの装備の特性と強さをもう一度おさらいしてみよう**

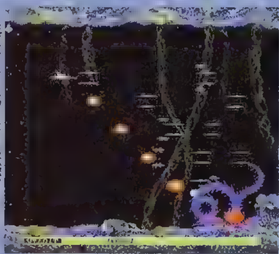
### 最強機体は6番(G4B)

選択できる装備が6種類もあるグラIVだが、どれがどう強いのかがいまいちピンと来ない人もたくさんいると思う。

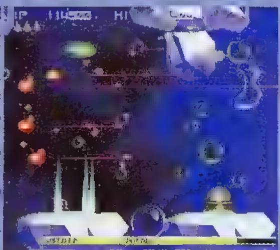
この面のこの場所ではこの機体が使えるなど、いろいろな状況があることがその理由のひとつだが、現時点でもっとも強い装備は6番（一番下）だといわれている。

6番のどこが強いかというとまずツインレーザーの強さが光り、ある程度の連射力さえあればその威力には絶大なものがある。またフライングトゥーピドゥはボタンを押しっぱなしにすれば上下を撃つこともできる上、ボタンをすぐ離せば前方に飛んでいくという使い勝手のよさ。このゲームを難しく感じている人はまずは6番装備でプレイしてみよう。

次におすすめなのが5番でヴァーティカルマインの威力の高さと、爆風の範囲の広さは普通に使っているだけで非常に強い。レバーを入れてヴァーティカルマインを飛ばしたい方向に飛ばせるようになると、更にその強さもすさまじいものとなる。アーマーピアッシングも最初の壁になるであろう泡ステージで力を発揮し、最大の大きさの泡をアーマーピアッシング一発で分解できる。逆に最小の泡を壊すにはアーマーピアッシング3発分のダメージが必要なのだが、自機近くの泡はバーティカルマインの爆風で処理できるため特に問題はない。泡ステージが抜けられない人で、6番を使うほど連射に自信が無い人は5番装備で泡ステージに挑戦してみて欲しい。



6番はとりあえず最強。



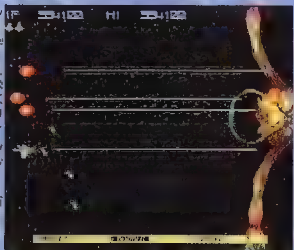
泡ステージでつまっている人には5番がおすすめ。

そして使い勝手のいい3番、4番のリップルレーザーの装備だが攻撃力に不安が残りある程度連射力のある人でないと若干厳しいものがある。

ただどちらの装備も決して弱いわけではない。2WAYミサイルは場所によっては相当つかえるし、フォトントゥピドゥの貫通性と真下を攻撃できる性質はかなりのものだ。



リップル系はある程度の連射力が必要だ。



レーザー系はワインダー命？

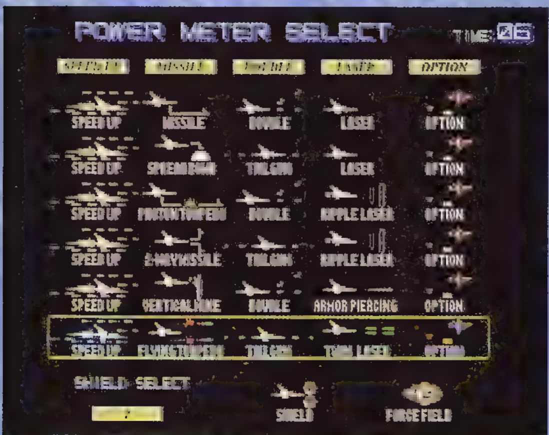
最後の1番、2番のレーザー系の装備はレーザーの使いこなしにテクニックが要求されるので、初心者には敷居が高いかもしれない。しかし2番のスプレッドボムは威力も高く、爆風の範囲が広いため非常に使えるミサイルだ。

1番もダブルと地形を流れるミサイルなので、それほど辛いわけではなくプレイヤーしだいではリップル系の装備に勝るとも劣らないはずだ。

またこのゲームではダブルやノーマルショットが使える場面が多いため、レーザーの利点があまり発揮できないのでいまいちレーザーの愛用者が少ないのかもしれない。

### 結局は好きな装備がいい装備

最初のうちは強い装備で先の面に進んでパターンを覚え、慣れてきたら自分が本当に使いたい装備でプレイするのがおすすめ。みんながみんな5番と6番しか使わないいんじゃつまらないよね。




P.S.MESSAGE G 去年はギャラリー、今年はプレゼンテイターとしてゲーメスト大賞に参加させていただきました。「見る側」ではなく「やる側」として参加したことは大変意味のあることだと思いました。すごく緊張したけれど、とても楽しかったです。来年度もぜひ「やる側」として参加したいです。←

# 流体金属ステージ

STAGE 01

**一面だけあって難度は低めの、流体金属ステージ。しっかり装備を固めよう。**

## ステージ概要

ステージ1となる流体金属ステージは、「グラII」の1面とよく似たステージ構成となっている。

画面内に点在する流体金属の塊がジェネレーターとなっており、ここから発生する流体金属のドラゴンが主な敵。

画面は上下方向に任意にスクロールすることができる。

## A地点

まずは前衛のザコが出すカプセルで装備を上げていこう。

とりあえず必要なのはスピードアップ。2速（2回スピードアップを取る）まで上げてしまおう。スピードアップはとりあえず2速でOKだが、一周クリアを目標とするなら、3速を扱えるようになったほうがいいので、余裕が出てきたら3速まで上げてみよう。

スピードアップしたらオプション→ミサイルと取り、その後はさらにオプション×3まで上げていこう。

ちなみに、カプセルに余裕があっても、4個目のオプションは絶対にステージ2に入ってから取ること（理由は次ページで）。

ステージ2でレーザーを使う2、4、6番装備なら、レーザーまで取ってしまってもいいが、基本的にはノーマルショットのままで問題ない。

オプション×3まで取り、ボス前でフォースフィールドまで取れれば完璧だ。



無理にドラゴンを撃とうとして囲まれるのがありがちな死にパターン。ドラゴンの吐く弾は、カプセルを出す場合があるので、余裕があったら弾を吐かせてからドラゴンを撃つといい。



ステージ1では4個目のオプションを取らないこと。

## A地点

ステージ道中で死ぬとしたら、ドラゴンを撃とうと深追いして、画面左端で囲まれてしまった場合だろう。ドラゴンは頭が弱点で、胴体を撃っても倒せないので注意。

少しでもヤバそうな感じがしたら、早めに画面右のほうへ逃げてしまおう。上下のスクロールも使って逃げるようにすれば、追い込まれることはまずないだろう。

無理をしてドラゴンを撃ちにいく必要はない。

## STAGE BOSS ヨロガトン・キメラ



### 一次形態

ヨロガトンキメラ・一次形態は、ショットで撃てば消せる弾しか撃ってこないので、はっきり言って楽勝。道中で順調にパワーアップしていれば特に問題ないだろう。

ヨロガトンキメラは二次形態が3種類あり、どの形態に変形するかはちゃんと条件がある。頭の色が白、緑、青とあるが、どの色の頭に多くダメージを与えたかで二次形態の姿が決定されるようになっているのだ。

白→亀
緑→風車型メカ
青→触手

以上のように対応している。

亀がやや難しく、触手が簡単。亀が苦手なら、なるべく白い頭に撃ち込まないようにすればいいわけだ。



お目当ての色の首が下に来たときに撃ち込むといい。

### 白→亀

甲羅から打ち上げてくる大きな弾は、画面上から降ってきて分裂するが、こちらはショットで撃てば消せるので落ちついていれば大丈夫だろう。頭から自機を狙って青白いレーザーを3連射してくるので、こちらの発射タイミングに注意しよう。



首から3連射してくる青白のレーザーに注意しよう。

### 緑→風車型メカ

風車型メカに対しては、左の写真のようにオプションを食い込ませて撃ち込むと速く破壊することができる。

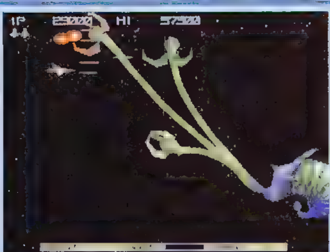
一次形態から二次形態に変形する途中はボスの当たり判定がなくなる（重なっても死なない）ので、このスキにオプションを重ねにいける。



コイツの周囲を周っているザコは破壊できないので注意。

### 青→触手

触手を伸ばして弾を撃ってくるが、この弾もショットで撃てば消せるので、装備がしっかりしていれば問題ないだろう。触手は赤→緑→白の順番で伸ばしてくる。左の写真のように、画面左端より少し右で触手を引きつけるようにすると避けやすい。



この辺に誘導して、少しずつ動いて避けよう。



P.S.MESSAGE G →／千葉県　P.N.アキラ君　◆ありがとうございます。これからもプレイヤーとメーカー、ゲームセンターの橋渡し役を果たしていきたいと思います。よりよいゲームライフを送るために、受け手であるプレイヤーも積極的な行動と参加意欲が必要なのではないかと思います。(ぜんじ)

# 植物ステージ

## STAGE 02

**2面植物ステージは上下のスクロールがないステージだ。つた型の植物をうまく処理していこう。**

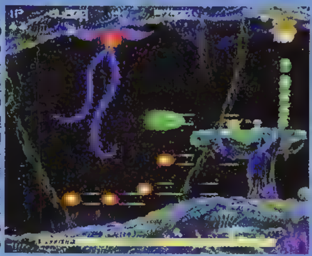
### ステージ概要

緑がうっそうと茂った植物ステージの地形はあまり複雑ではないのだが、つた型の植物を壊していかないと自機の動きが制限され非常に危険な状態になる。つた型の植物の弱点は根元の赤い部分なのだが、つたの部分に自機の攻撃を受けると縮むような動きで弱点を守ろうとし、その時に途中でダメージを与えるのをやめるとものすごい勢いで元の形に戻る。この瞬間はとても危険で、誰もが一度は殴られ即死することだろう。つた型の植物には不用意に近付かないようにしよう。

レーザーとダブルの選択は、1、3、5番なら迷い無くダブルを選択しよう。自機の斜め上を撃てるだけでこのステージは相当楽になるはずだ。また1面で順調に装備を揃えてきた場合、この面の前衛が終わり地形が見えたら4個目のオプションを取るようにすると、1匹目のオプションハンターが4面の道中の余裕のある場所で出現するので非常におすすめだ。

### A地点

最初に障害となるのが、画面上部から下向きに生えているつた型の植物だ。この場面は上部の地形が隆起しているせいで、つた型の植物の弱点が非常に撃ち辛い。ミサイルがスプレッド系の装備であればショットを撃たずにオプションを前もってつた型の植物の弱点に配置しておき、弱点にスプレッドの爆風を当てて破壊すると楽だ。まどの装備にも言えることなのだが、このつた型の植物の相手をせずにさっさと画面前に抜けてしまってもいい。その時はつた型の植物に一切ダメージを与えないように気をつけよう。



このつた型の植物を撃たないのが賢い選択だ。

### B地点

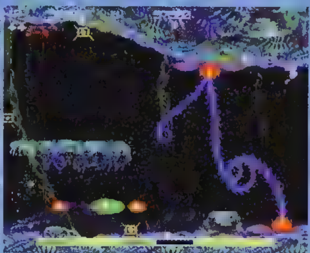
次の場面では地形が上下に分かれているのだが、うまく移動してつた型の植物を破壊していこう。ここではハッチから出現するザコや、ジャンパーなどが出現するので、A地点のように撃たずに抜けようとするよりはきちんと壁に近付いて弱点を狙い撃とう。



上下どちらを通ってもそれほど差はない。

### C地点

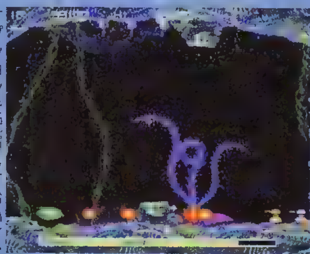
ここも同じく上下に地形が分かれている場面だが、ここは迷わず上を通過しよう。上の壁に付いているつた型の植物を壊せないで下の通路に入ってしまうと、行く手を上から下に伸びているつた型の植物に阻まれてしまい、どうしようもなくなってしまうからだ。



上のつたを壊せないで下の通路に入ると超危険。

### D地点

ここのつた型の植物の弱点はオプションをうまく使おう。



オプションを配置しておいて、地形ごしに弱点を狙う。

### E地点

霧を抜けると胞子のようなものが地形から沸き出してくる場面に出る。この胞子のようなものは段々と膨らんでいき、最大の大きさに成長すると破裂し空中を漂う白い玉を数個ばらまく。白い玉は耐久力もなく1ダメージで破壊可能なのだが、大量に発生するとさすがに撃ち切れない時もあるので破裂する前にできるだけ破壊してしまうようにしよう。また画面の後ろで粘るよりは、さっさと画面前に出てしまったほうが安全だ。

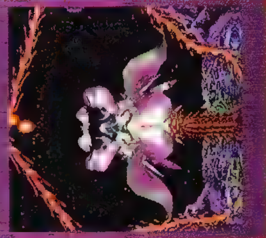


オプションでうまくフォーメーションを組もう。

## STAGE.02 MAP



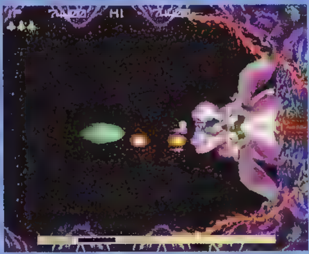
# STAGE BOSS デンドロディウム



## このボスについて

植物ステージボス、デンドロディウムは巨大な花の形をしており、最初はつぼみの状態で登場するが花が開いた状態になるまではダメージを与えることはできないので注意。ボスの弱点は花の中心の部分で、弱点の上下に2つ破壊可能な部品があるがボスを倒すのには直接関係はない。

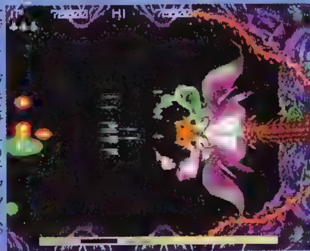
オプションをボスの弱点にめりこませて撃ち込めば、あっけなく倒せるボスなので闘いが長引いてしまう前に速攻でケリをつけてしまおう。



ボスが登場する前のオプション配置が重要だ。

## 攻略パターン

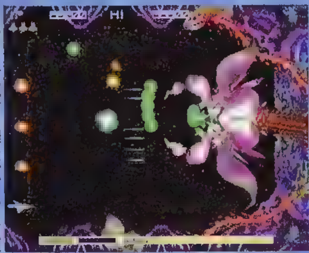
まずボスは少し本体を前に出すようにして、5方向に緑色の弾を連射してくる。この緑色の弾は破壊可能なので正面でショットを連射していればいい。しかしこの攻撃の終わりに破壊不可能なエネルギー弾を自機を狙って発射してくるのでそれを避ける心構えはしておこう。



大ダメージを与えるチャンス。

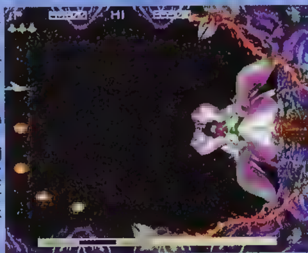
エネルギー弾は自機の攻撃を遮断する上に、フォースフィールドをも貫通してくる危険な攻撃だ。またその前の緑弾のせいで、いつ発射されたかがとてもわかりにくいのが危なさに拍車をかけている。

ボスへの撃ち込みに夢中になって、ふと気が付くと自機が死んでいたなどということがないように自機を画面の後ろに位置させせよう。

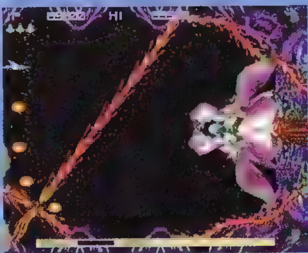


このエネルギー弾はバリアを貫通してくる。非常に危険だ。

次に2本の腕が画面上下の穴から飛び出してくる。この腕の速度は非常に速いが、穴に出現してから飛び出してくるまでに少し時間があるので、腕の方向を見てその後の位置をある程度予測することができる。場合によっては画面の前に逃げることも必要だ。なお腕は先端の部分にダメージを与えれば破壊できるが、出現即破壊は難しい。



たとえばこういう向きだと、



こうきます。

あとはここまでの攻撃の繰り返しまたは混合攻撃になるのだが、時間が経てば経つほど腕の出現の間隔も短くなって厳しい状況になるのでなるべく早く倒したいところだ。

とにかくこのボスは一番最初の緑弾の時にどれだけ撃ち込めるかが勝負だろう。

ボスとの戦闘が長くなっていいことはひとつもない。

## あきらめないで！復活のコツ

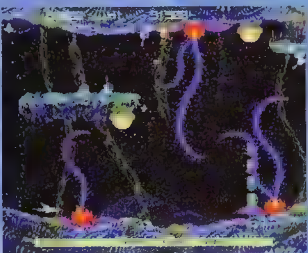
ステージ道中でミスをしてしまった時の装備の上げ方だが、基本に忠実にまずスピードを一速上げて次にミサイルを取る。

その後はオプションを取っていくのがこのステージに限らず常識的な装備の上げ方だ。

また装備のある時は気にもならなかった、ジャンパーやハッチから出現するザコがものすごく嫌な存在になってくる。ザコに対してはがむしゃらに連射するよりきちんと狙い撃っていったほうがいい。

ボスは装備が無いときはひたすら避けに徹するしかないのだが、できるだけ緑弾はショットで撃つようにしよう。またボスの自爆までの時間は意外と短いので、全然ダメージを与えられなくてもあきらめないように最後までがんばろう。

また次のバブルステージの事を思うと気が重いかも知れないが思ったより装備は揃うものだ。



復活の時は思い切ってつたの弱点を撃ちにいこう。



# バブルステージ

## STAGE 03

**前半面最大の難関となるのがこのステージ。泡の動きを読み、適切な状況判断で切り抜けろ。**

### ステージ概要

ステージ3は、無数の泡が押し寄せてくるバブルステージ。泡の出現や動きなど、不確定要素が非常に多いため、ほとんどパターンにならないステージとなっている。極端な言い方で表現すると、「ひたすら撃って避けに徹する」といったステージだ。

とは言っても、押さえておきたい基本的なセオリーやコツのようなものはもちろんあるので、それらを説明していくことにしよう。

### まずは装備を完璧に

まず、ステージ2でダブルを装備していた場合は、レーザーに変えよう。装備を問わず、ステージ3ではレーザーを使うようにしたい。

また、ステージ2から半端なフォースフィールドを持ち越してきている場合は、早めに張り替えてしまおう。

ステージ開始直後の編隊を組んでいるザコ編隊は、すぐ撃たずに少し放っておくと一発だけ弾を撃ってくるので、ここでわざと弾をくらってフォースフィールドを消して、新しく張り替えるのだ。

もしステージ2でミスって装備がない場合は、とにかくオプション優先で装備を集めていくこと。弱気になってフォースフィールドを先に取っても、攻撃力不足で結局泡に押されてしまう。オプションを3個以上装備するまでは、フォースフィールドもレーザーも後回しだ（ただしミサイルは早めに装備する）。

泡に対してレーザーが強い5～6番の装備は、4個目のオプションよりレーザーを先に装備してもいいが、それ以外の装備は基本的にオプション4個目を先に取ってしまうほうがいいだろう。



ザコ編隊の弾でフォースフィールドを消して張り替え。

### 撃てばいいってモンじゃない？

基本的には撃って撃って撃ちまくり、画面上の泡をどんどん減らしていくべきなのだが、状況によってはあえて攻撃の手をゆるめたほうがいい瞬間もある。

例えば、でかい泡が画面の左に向かってスーッと突っ込んできて、その進路をさえぎる泡が無く、放っておけばそのままでかい泡が画面外に消えてしまいそう、なんてことは割とよくある。こんな場合は、でかい泡に対して下手に撃ち込まずに、そのまま逃がしてしまうのも一つの手だ。

これを一歩発展させると、でかい泡の進路上にある小さい泡のみを撃って、でかい泡を積極的に逃がす、という考えに行き着く。

泡同士が反射して動くことを逆に利用して、動きを誘導することも考えていこう。

### 結晶に対する注意

ときおり泡に混じって結晶が出現するが、これがかなりのくせもの。破壊不能でこちらの攻撃を遮ってしまうため、泡が撃ちにくくなってどんどん状況が悪くなることがよくある。

基本的に、結晶にはなるべく近寄らないようにすること。特に、結晶の近くに複数の細かい泡がある場合は、動きが予測しにくく非常に危険だということを忘れてはならない。

また、画面左に消えた直後も油断は禁物。完全に画面外に消えても、一瞬の間をおいていきなり戻ってくることがよくある。

結晶についても、でかい泡の場合と同じく、進路上の泡をうまく処理して早めに逃がすなどの工夫をする余地はある。運の要素もあるが、できることはしておこう。

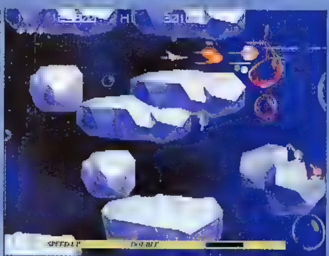


とにかく、結晶にはなるべく近寄らないこと。

### ボスに備えて

泡地帯のラスト、下のマップの赤いラインで囲んだエリアまで来たら、ボス戦に備えてフォースフィールドの張り替えと、保険フォースフィールドの分のカプセル回収を考えて動くようにしたい。

カプセルを出す赤いでか泡と、ボス直前のザコ編隊×3で8個のカプセルが取れる。必ず保険フォースフィールドを持ってボス戦に臨みたい。

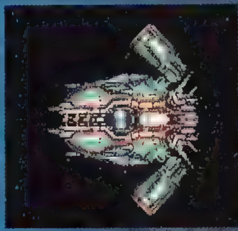


砲台の弾でフォースフィールドを消して張り替え。

## STAGE.03 MAP



## STAGE BOSS バブルコア



## コアを狙え

グラディウスの世界ではもはや常識と言えることだが、「〜コア」という名のボスは、中央の青いコアを撃つことによって破壊できる。コアの前には俗に「遮蔽板」と呼ばれる板状のパーツが並んでいて、まずはこの遮蔽板を破壊しなければならない。遮蔽板とコア以外の部分に撃ち込んでもまったく意味がないので、ある程度は狙って撃つようにしよう。

## 準備が大切

ステージ道中がパターンにならないのと同様、ボスであるバブルコアについても、ハッキリ言ってパターンによる攻略というものはほとんどなく、プレイヤーの経験と実力が問われる内容となっている。ボスとの戦闘以前にまず重要なのは、ボス到着時にフォースフィールドを装備し、なおかつ「保険」のフォースフィールド（※注1）を準備した状態にしてくること。

このような状態で来れば、ボスとの交戦中、最大で6発ものダメージに耐えられることになる。「保険」も含め、より多くのフォースフィールドを持ってくることがポイントだ。

ステージ道中をうまくこなせるようになれば、ボスとの対面時にこの状態にしてくることはそれほど難しくないだろう。

※注1・保険のフォースフィールドを準備とは。

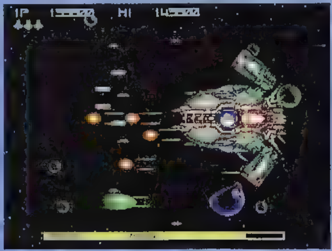
パワーアップゲージをシールドの位置に合わせておき、装備しているフォースフィールドが消えてもすぐに次のフォースフィールドを付けられるようにしておくこと。

## 時には強気で

ボスとの交戦中は、ボスへの撃ち込みよりも泡を破壊することを優先するのが基本だが、画面上の泡が少なくなって余裕ができたときは、なるべく積極的に狙ってボスに撃ち込みにいくのが望ましい。

特に差が出るのは5番装備で、逃げ腰で戦うと自爆されてしまったりするが、ヴァーティカルマインをうまく当てるようにするとかなり早く破壊することができる。

もちろん、その他の装備の場合も、スキあらば積極的にコアを狙って撃ち込むようにすると、より早く破壊できる。



状況がいいときは積極的に撃ち込んでいこう。

## あきらめないで！復活のコツ

バブルステージは慣れないうちは本当に難しい。フル装備でもきついし、一回ミスったらそのままハマって全滅、ということも多い。ここでは、復活時の基本方針を述べておこう。

●ステージ道中

スピードを1〜2速にして、避けまくる。小さい泡のみを撃ち、大きい泡には撃ち込まずに避けていく。

●ボス

ボスが撃ってくる泡はボスのレーザーで分裂してしまうのがネック（しかも消滅はしない）。ボスに撃ち込むことは考えず、小さい泡を狙い撃ちして数を減らし、少しでも避けやすくしていこう。装備はスピード1〜2速＋オプションが理想。ダメならミサイルだけでも付ける。

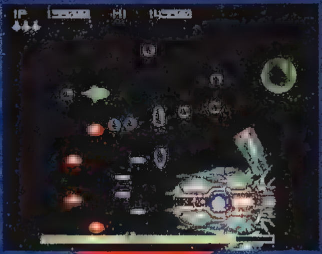
ボスを倒すこともできるが（特にオプションを付けている場合は）基本的には粘って自爆待ちだ。



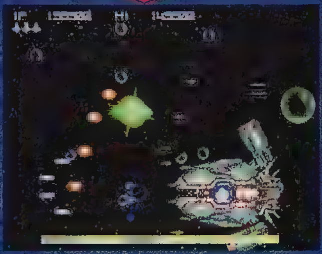
小さい泡を狙い撃ちしつつ、ひたすら避けまくる。

## 重要テク！ 連打フォース

保険のフォースフィールドがある場合、ピンチになったらパワーアップボタンを連打するといい。攻撃をくらっても、一瞬で次のフォースフィールドが消えても、一瞬で次のフォースフィールドが付くためかなり安全だ。このステージに限らずさまざまな場面で有効なテクニックだ。絶対覚えておこう。

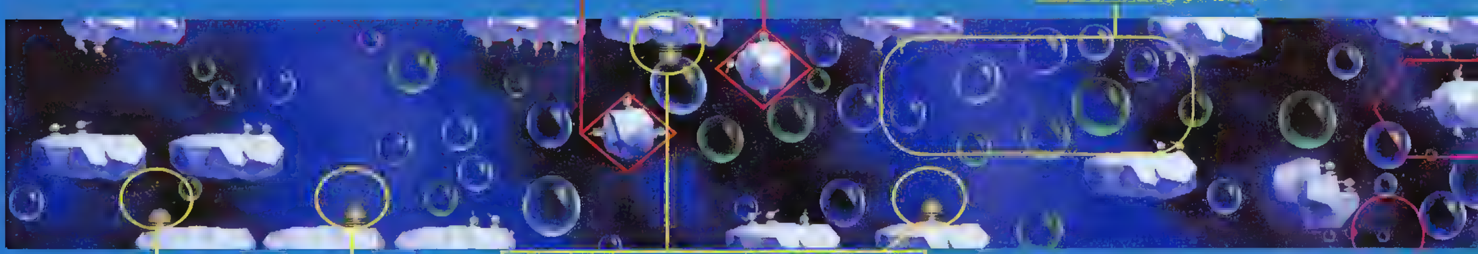


泡に囲まれた！こんなときこそパワーアップ連打！



くらっても、すかさず次のフォースフィールド装着で安全を。

## STAGE.03 MAP







## 中・下段の2択の前に、割り込む割り込まないの2択が熱い!

# 餓狼伝説 WILD AMBITION™



**今号は、このゲームにおける対戦時の駆け引きのメインと言っても過言ではないコンビネーションを集中攻略。そしてあのギース様の技表も公開だ。**

### 帝王復活 ギース・ハワード

今回のギースは非常にオススメ。使いやすい上に、とにかく強い!

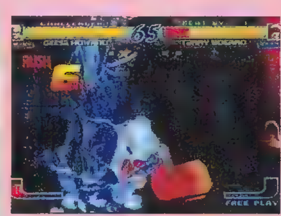
担当:がっちん

今回のギースは通常技の長いリーチと必殺技の烈風拳、邪影拳の性能が高いため非常に使いやすいキャラクターになっている。通常技では➡Cが単発ながら強力で中間距離で使用すれば、相手に多大なプレッシャーをかけることができる。

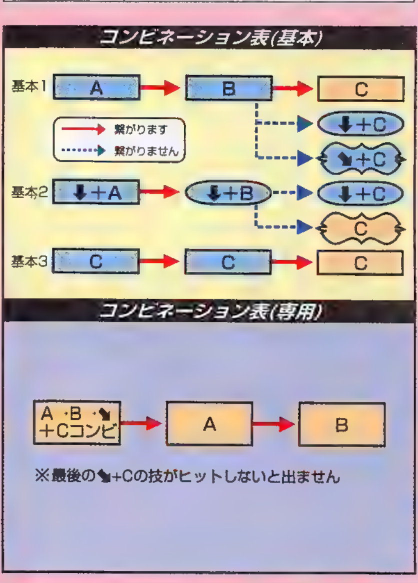
必殺技では、A↓BとCからのキャンセル邪影拳が連続技として成立し、そのあとの追い打ち(↙C)が確定するのは大きく、ダメージも高い。ヒットチェックもやさしいため積極的に狙っていくことをオススメする。

また、基本コンビネーションであるA↓B↓↙Cの3段目ヒット時のみ出せるA↓Bで追加のダメージを奪えるので、ガードしがちの相手には使っていこう。もちろん、3段目の↙Cにもキャンセルをかけることはできるので、ガード後の反撃を狙ってくる相手には邪影拳でフォローするといい。とにかくカッコ良く使いやすいギース。オススメのキャラクターだ。

| | |
|---|---|
| 投げ | 虎殺投げ<br>➡+C |
| | 輪廻落とし<br>背後で➡+C |
| コマンド投げ | 真空投げ<br>⬅➡+C |
| | 虎殺掌<br>➡⬅+C |
| 特殊技 | 天倒殺活二段蹴り<br>↙+BC |
| | 飛燕失脚<br>屈み状態から➡+B |
| | 跳び連打掌<br>ジャンプC後C、C、⬇+C |
| | 雷光回し蹴り<br>⬅+B |
| 必殺技 | 烈風拳<br>⬇↙⬅+A |
| | 邪影拳<br>⬇↙⬅+C |
| | 当て身投げ・螺旋<br>⬅↙⬇↘➡+B |
| | 当て身投げ・弧月<br>⬅↙⬇↘➡+C |
| | 下段当て身打ち<br>⬅↙⬇↘➡+A |
| | 疾風拳・小or大<br>空中で⬇↘➡+AorC |
| 超必殺技 | レイジングストーム<br>↙➡↘⬇↙⬅↙+BC |
| | 虚空烈風斬<br>↙溜め⬅➡+BC |
| オーバードライブパワー | レイジングデッドエンド<br>➡⬅↙⬇↘+C後、当て身(上、中) |
| | デッドリーレイプ<br>➡↘⬇↙⬅➡+A、A、A、B、B、B、C、C、C、⬇↙⬅+C |



邪影拳ヒット後はきっちりと追い打ちを入れておこう。






相手のしゃがみガードを崩せるA→B→CCは重要。

### まずは基本からコンビネーションの基本ポイント

担当:〇〇

「駆け引きのメイン」とは言っても、実際どのような性質でどのような駆け引きがあるのか…。まずこのページでは基本となる全キャラ共通の3つに絞って解説していくぞ。

### 基本とは言え、読み重要!

**■立ちABC系■**

共通のA↓B部分は連続ヒット(連続ガードになるかはキャラによる)でキャンセルもかかり、最後のCで分岐する。

分岐後に関してはまず表を見てほしい。

立ちCは技の性質上連続技用となるが、A↓Bキャンセル必殺技が繋がるキャラは、使う機会は少ない。

⬇C・↘Cの2つは中・下段の2択になっているが、肝心の2択部分が連続ヒットになっていないため、出の早い技・無敵技・ジャンプなどで割り込まれる危険性もある。Bの段階で攻撃を止めたり、必殺技にキャンセルしたりする選択肢も用意しておこう。

**■しゃがみABC系■**

A↓B部分の性質は基本的に立ちと一緒。最後のCで中・下段に分岐する。

下段の⬇Cは技の性質上大ダメージは期待できないが、次に書く中段を当てやすくするために適度に振り分けておくといいぞ。

中段の立ちCは⬇A↓⬇Bから連続ヒットせず、割り込まれる危険性もあるが、しゃがんでいる相手にヒットさせることができれば、よろけ状態にして隙を作ることができるぞ。ただし、よろけ時間は短いので、出の早い技じゃないとつなぐのは難しい。

**■立ちCCC■**

ライデンとつぐみ以外は基本的に3段連続ヒットする連続技用のコンビネーション。性質は立ちA↓B↓Cとほとんど同じだが、こちらは攻撃発生が遅く、相手の隙に間に合わないことが多い。半面、ヒット時の相手ののけぞりが大きいので、2段目をキャンセルしての連続技に必殺技を組み込みやすくなるという利点もあるぞ。使い分けよう。

### キャラ別ページを読む前に

攻撃側だけでなく、防御側にも直接的な攻撃チャンスがあることが分かってもらえただろうか。次のページからキャラ別のコンビネーションに入っていくが、自分の使うキャラだけでなく、全キャラ分読むことをお薦めする。相手のコンビネーションを知っておくことで勝率が上がるのは言うまでもないだろう。

餓狼基本コンビネーション

| コンビネーション | 3段目のCの性質 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | キャンセル | ABからの連続ヒット | ガード属性 | ヒット後の相手の状態 |
| A−B−C | 不可 | する | 通常 | ふっとんで着地(ダウンはしない) |
| −⬇C | 可 | しない | 下段 | 通常やられ |
| −↘C | 可 | しない | 中段 | 浮いた[*2]後ダウンする[ダウン受け身可能] |
| ⬇A−⬇B−⬇C | 可[*1] | しない | 下段 | ダウンする[ダウン受け身不可] |
| −C | 不可[*1] | しない | 中段 | 立ち…通常やられ<br>屈み…一定時間よろける<br>カウンター…バウンド[*2]してダウン |
| C−C−C | 不可 | する | 通常 | 通常やられ |

*1…ジョーは逆　*2…攻撃くらい判定有り

**P.S.INFOMATION** G RB2に引き続き、このゲームにもフェイント技が存在するぞ。出し方はRB2同様⬅+AC、⬇+AC、➡+AC、⬇+BCのいずれかで、キャラにより持っている数がちがう。隙を見て確認しておこう。(担当編集)

## 餓狼の戦士再び…
# テリー・ボガード

ポリゴンになってもテリーはテリー。戦闘スタイルも程良く継承されているぞ！



担当:SHO

| 分類 | 技名・コマンド |
|---|---|
| 投げ | バスタースルー<br>→+C |
| 投げ | ネックハンギングクラッシャー<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | バックスピンアタック<br>→←+C |
| コマンド投げ | ネックブリーカードロップ<br>ダッシュ中+AB |
| 特殊技 | バックスピンキック<br>→+B |
| 特殊技 | チャージキック<br>→→+C |
| 特殊技 | ジャンピングニーキック<br>↖+B |
| 特殊技 | パワーダンク<br>ジャンピングニーキック~C |
| 特殊技 | ファイヤーキック<br>←+C |
| 必殺技 | バーンナックル・小or大<br>↓↙←+AorC |
| 必殺技 | ライジングタックル<br>↓溜め↑+A |
| 必殺技 | クラックシュート<br>↓↙←+B |
| 必殺技 | パワーウェイブ<br>↓↘→+A |
| 必殺技 | ラウンドウェイブ<br>↓↘→+C |
| 必殺技 | パワーチャージ<br>←↘+A |
| 超必殺技 | パワーゲイザー<br>↓↙←↙→+BC |
| オーバードライブパワー | トリプルゲイザー<br>↓↙←↙→+C |
| オーバードライブパワー | ヒートアップゲイザー<br>→←↙↓↘+C |

### 必殺技

テリーの必殺技はすべての技が継承されている。変更されているところといえば、ライジングタックルとパワーダンク。ライジングタックルは、下段足払いを出してから跳び上がるように変更されていて、無敵時間は短くなったが、多少リーチが長くなった。パワーダンクは、ジャンピングニーキック（↖+B）からの追加入力技へと変化したため、いままでのような無敵時間はなくなってしまった。他に、新しい技で、投げ技のネックブリーカードロップ（ダッシュ中A+B）を覚えてきたぞ。



ライジングタックルは回し蹴りのあとに跳び上がるようになった。

### 攻撃の流れ

テリーのコンビネーションは基本のもの以外にも、テリー独自のものが非常に豊富だが、実際には必殺技まで連続となるコンビネーションを使っていくのが基本となる。またキャンセルをかける必殺技はバーンナックルかクラックシュートのどちらでも連続になるので問題はない。しかし、必殺技をガードされてしまうと、どちらの技も反撃を受けてしまう。クラックシュートは反撃でAや↓Aが確定してしまうのでキツイ。バーンナックルは打撃の反撃は受けないが、投げ技が反撃として確定してしまう。もちろん反撃するほうも素早い対応が要求されるので、固まっているようであれば、どんどんラッシュで押していくのもいいが多用は禁物。また、ライデン、山崎など、超必殺技が投げ技の相手にはバーンナックルを控えめにしよう。



ガード後反撃を受けるクラックは、連携前のヒット確認が重要。

#### コンビネーション表(基本)

- 基本1：A → B → C
  - B ⇢ ↓+C
  - B ⇢ ↘+C
- 基本2：↓+A → ↓+B ⇢ ↓+C
  - ↓+B ⇢ C
- 基本3：C → C → C

#### コンビネーション表(専用)

- A → C
- B → B
- ↓+A → ↓+C
- ↓+B → ↓+C
- A → →+C → C
- A → B → B
- A ⇢ ↓+C

→ 繋がります
⇢ 繋がりません

## まったりこってり2択
# アンディ・ボガード

必殺技の性能は昇龍弾以外イマイチだが、コンビネーションからの攻めで活路を見いだせ。



担当：FRS-超裂破団団長-N.O

| 分類 | 技名・コマンド |
|---|---|
| 投げ | 足刈<br>→+C |
| 投げ | 不知火蜘蛛絡み<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | 熱瓜打ち<br>→←+C |
| 特殊技 | 浴びせ蹴り<br>→+B |
| 特殊技 | 回転袈裟蹴り<br>←+B |
| 特殊技 | 逆回し蹴り<br>↙+C |
| 特殊技 | 後ろ宙返り蹴り上げ<br>←+C |
| 必殺技 | 斬影拳<br>↙→+C |
| 必殺技 | 飛翔拳<br>↓↙←+A |
| 必殺技 | 昇龍弾<br>→↓↘+A |
| 必殺技 | 空破弾<br>↙↓↘→+B |
| 必殺技 | 爆震<br>→↘↓↙←+B |
| 必殺技 | 激飛翔拳<br>↓↙←+C |
| 超必殺技 | 超裂破弾<br>↓↙←↙→+BC |
| オーバードライブパワー | 斬徹<br>↓↙←↙→+C |

### 連携からの2択

アンディの今回の（も？）必殺技はどれも隙が膨大で、頼れるものは何一つない。必殺技を近距離でガードされれば、すべて反撃が確定してしまう。キャンセル飛翔拳でさえ、リーチの長い技を持ったキャラにガードされたときは手痛い反撃を覚悟しなければならないほどだ。今回のアンディは基本的に「連携としてのキャンセル攻撃」を眼中に入れる必要はないだろう。

さて、そんな不甲斐ない必殺技を補っていくのが、これから紹介する「コンビネーション（以下CB）」である。

アンディが基本とするCAはA→B→↓C、判定は上→上→下段だ。上段といってもこの作品では2D餓狼と違って、立ちAがしゃがんだ相手に対して空振りしない。さらにアンディの立ちAは全キャラ中で最速の通常技なので、A始動のCBは非常に心強い。A→B→↓Cは2段めまでが連続だが、3段めは連携となっている。この下段の3段めはガードされてもこちらが1フレーム先に動けるぞ。

また、A→B→↘CというCBも存在し、3段めの判定は中段。つまり、A→Bからは2択をしかけることができるのだ。2択になる3段めはそれぞれキャンセルをかけることが可能で、博打ながらもキャンセルで超裂破弾を出せば2択に打ち勝った際にそのまま超必殺技まで叩き込むことができる。ちなみにA→B→↓Cからは、キャンセルでオーバードライブがつながるぞ。

B→B→Cはおなじみの浮かせ技。全段ヒットするうえに3段めの上げ面にキャンセルがかかるので、ここから昇龍弾や超裂破弾で追い打ちをかけよう。



この作品中最速の立ちA。頼りになります。



基本は「A→B→↓C」。ガードされてもこちらが有利だ。

#### コンビネーション表(基本)

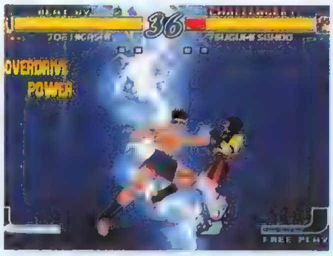
- 基本1：A → B → C
  - B ⇢ ↓+C
  - B ⇢ ↘+C
- 基本2：↓+A → ↓+B ⇢ ↓+C
  - ↓+B ⇢ C
- 基本3：C → C → C

→ 繋がります
⇢ 繋がりません

#### コンビネーション表(専用)

- A → C ⇢ C
- B → B ⇢ →+B
  - B → C
- ↓+B → C
- A → A → A → A → A

※コンビネーション表の見方：囲みが四角の技は上段、楕円のものは下段、妙な形のものは中段になっています。また、色が青の技はキャンセル不可、色がオレンジの技はキャンセル可能技です。



ヒットしてれば大ダメージ。ガードされてても問題なし！



しゃがみからの中段は決め打ちでターピランスアッパーを入力！

## ターピランスの無敵を有効に使え
# ジョー・ヒガシ

相手ダウン時に↘Cで炎の指先！ゲージが増える！…が隙もある。



担当：CHU

| | |
|---|---|
| 投げ | ジョースペシャル<br>→+C |
| | 炎の独楽まわし<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | ジョーカット<br>→←+C |
| | 首相撲<br>↘↘+C |
| | 膝地獄<br>首相撲〜B×2 |
| | ジョーファイナル<br>膝地獄〜→+C |
| 特殊技 | バーチカルアッパー<br>←+A |
| | スライティング<br>↘+B |
| | タイガーソード<br>←+B |
| | スライドディープ<br>→+B |
| | 黄金のひざこぞう<br>スライドディープ〜C |
| 必殺技 | スラッシュキック<br>↙→+C |
| | 黄金のカカト<br>↓↙←+B |
| | タイガーキック<br>→↓↘+B |
| | ハリケーンアッパー<br>←↙↓↘→+A |
| | 爆裂ハリケーン<br>ハリケーンアッパー〜←↙↓↘→+C |
| | 爆裂拳<br>Aボタン連打 |
| | 爆裂フック<br>爆裂拳〜↓↘→+A |
| | 爆裂エルボー<br>爆裂拳〜↓↘→+C |
| 超必殺技 | スクリューアッパー<br>→←↙↓↘+BC |
| オーバードライブパワー | ターピランスアッパー<br>→←↙↓↘+C |

## この3つは覚えとけよ！

ジョーは比較的多くのコンビネーションを持っていて、そのどれもに使い所があるのだが、まずはその中から使いやすいオススメのコンビネーション3つを解説しよう。

■A→B→↘+C(or↓+C)

基本の2択コンビネーション。下段の場合はキャンセルで爆裂ハリケーンアッパー、中段の場合はタイガーキック、またはスクリューアッパーを出して連続技を狙おう。

■↓A→↓B→C(or↓+C)

これも中・下段になる基本コンビネーションだが、こちらはパワーゲージがMAXになってからが出番だ。中段のCはキャンセルをかけることができ、その中段がしゃがみ状態の相手にヒットすればオーバードライブパワーが連続技になるのだ。オーバードライブパワーはガードされても隙がないのもポイント。そしてなによりダメージも大きいので、1・2回ヒットさせれば相手はすぐに警戒するはずだ。そうなったらゲージを溜めたらあえて中段を使わずに、下段を多用していこう。

■B→↓↙←+C

↓↙←+Cで自動的に3回蹴りを出す合計4段のコンビネーション。ガードされても隙が少なく間合いも離れるので反撃を受けることはまず無い優秀な性能だ。ヒット時はタイガーキック、ガードされていたらなにも出さなかったり、対反撃用に一瞬遅らせてキャンセルタイガーキック、めくり狙いの黄金のカカト、などいろいろ組み立ててみよう。

### コンビネーション表(基本)

- 基本1：A → B → C ／ B ⇢ ↓+C ／ B ⇢ ↘+C
- 基本2：↓+A → ↓+B ⇢ ↓+C ／ ↓+B ⇢ C
- 基本3：C → C → C

→ 繋がります
⇢ 繋がりません

### コンビネーション表(専用)

- A → B → B
- ↓+A → B → ↑+C
- A → C
- ←+A → C → →+C
- B → ↓↙←+C



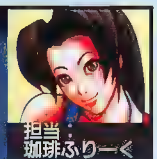
Aからの→B。蛇使い並み!?のリーチの長さ。



そこから立ちCが狙える。ヒートゲージがMAXなら恐ろしいことに。

## コンビネーション命！
# 不知火舞

我慢強い相手にはコンビネーション、[illegible]れる相手には必殺忍蜂。



担当：珈琲ふりーく

| | |
|---|---|
| 投げ | 風車崩し<br>→+C |
| | 夜桜<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | 夢桜<br>空中で↙or↓or↘+C |
| 特殊技 | 飛燕脚<br>→+B |
| | 飛燕連脚<br>ただし最後の蹴りは相手にヒットしたときのみ<br>飛燕脚〜(→+B)×2 |
| | 昇り龍<br>←+B |
| | 忍桜<br>→+A |
| | 桜狩<br>忍桜〜B |
| 必殺技 | 龍炎舞<br>↓↙←+A |
| | 必殺忍蜂<br>←↙↓↘→+C |
| | 花蝶扇<br>↓↘→+A |
| | 陽炎の舞<br>↓溜め↑+C |
| | ムササビの舞<br>空中で↓+AB |
| 超必殺技 | 超必殺忍蜂<br>→←↙↓↘+BC |
| オーバードライブパワー | 真・花嵐<br>→←↙↓↘+C |

## A→→+Bのリーチを生かせ

舞のコンビネーションは一見地味に見えるが、実は色々な使い方ができる。

その中で最も特徴的なものがA→→Bだ。A→→+Bは連続技にはならないが、→+Bが思いっきり前進するので、Aを空振りで出して→+Bで一気に間合いを詰めることができる。しかも→+Bがヒットすると相手はよろけ、立ちCが連続技になるのだ。→+B自体の隙は大きいが、キャンセル可なのでガードされても安心。

立ちCからはさらにもう1回Cを出し、キャンセル超必殺忍蜂や真・花嵐につないでいこう。立ちCはこの2つの技より発生が早いぞ。

ゲージがないときは必殺忍蜂につなぐとよい。ちなみに必殺忍蜂はABキャンセルからでもつながってくれる。

必殺忍蜂からは↘+Cのダウン攻撃を狙える。受け身を取られる可能性はあるが、それに対してはダウン攻撃の代わりに花蝶扇を出すとよい。

相手のガードを崩したいときは、A→Bからの↘+C(しゃがみガード不可)と↓+C(立ちガード不可)を使っていくとよい。どちらもキャンセルで花蝶扇を出しておこう。ヒットすれば連続技だし、ガードされても隙は少な目だ。

↓+Cからはキャンセルで超必殺忍蜂や真・花嵐がつながる。ヒット確認はまず無理。↘+Cを何度も見せて、勝負をかける気持ちで使おう。



必殺忍蜂は多用することになる。ヒットしたらダウン攻撃を忘れずに。

### コンビネーション表(基本)

- 基本1：A → B → C ／ B ⇢ ↓+C ／ B ⇢ ↘+C
- 基本2：↓+A → ↓+B ⇢ ↓+C ／ ↓+B ⇢ C
- 基本3：C → C → C

→ 繋がります
⇢ 繋がりません

### コンビネーション表(専用)

- A → ↓+B ／ A ⇢ →+B
- B → C
- ↓+A → ↓+C
- ↓+B → ↘+C



この2発目からキャンセルして飛翔脚を出そう。

## コンビネーション盛りだくさん

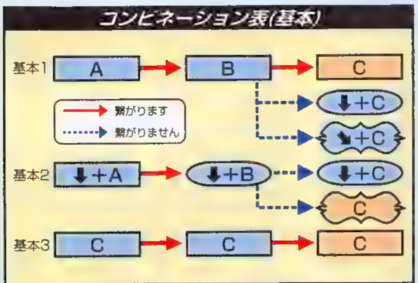
キムといえば蹴り技がメインとなっているので、どのコンビネーションも蹴り技が主体となったものばかり。中でも、C↓B↓Cという3段のコンビネーションは、1発目がそこそこリーチがあり、最初の1発目をヒットする事ができれば最後の3発目まで連続でヒットさせる事ができる。だが、3発目は若干リーチが短いのでスカッてしまう時もある。しかし、2発目は空中技になっていて、キャンセルもかけることができるので、C↓Bからキャンセルして飛翔脚を出せば、スカることなく当てられるぞ。また、3発目はリーチが短いものの、しゃがみガード不可の中段攻撃で、ガードされても隙がないので反撃技をくらわない。

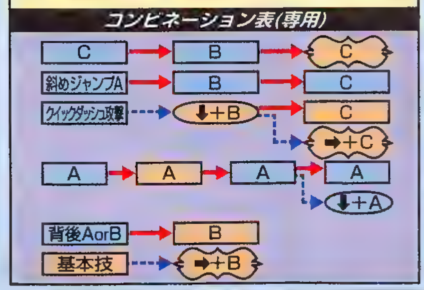
## ジャンプからのコンビネーション

キムのコンビネーションは、地上だけではなく、跳び込みからもコンビネーションを出すことができるのだ。

コマンドは斜めジャンプA↓B↓Cと一見簡単そうに見えるが、3段目のCの部分をやや遅めにボタンを押さないと出ないことが多い。また小ジャンプからも出ないので覚えておこう。

このコンビネーションは、どこからでもキャンセルをして飛翔脚を出すことができ、コンビネーションがヒットしていれば、飛翔脚も連続でヒットさせる事ができるので、最初の跳び込み攻撃が高い打点でも、連続技を狙っていけるのだ。また、コンビネーションをすべてガードされてもそれほど隙がなく、コンビネーションがヒットすれば、ヒット確認してから簡単に飛翔脚につなげることができるので、この連続技だけでも覚えておくといいだろう。






コンビネーションがヒットしたら、そのまま飛翔脚を出そう。



### 悪を蹴散らせ キム・カッファン

素早い蹴りのコンビネーションで翻弄しよう。

担当:アストロ

| | |
|---|---|
| 投げ | 体落とし<br>→+C |
| | 円月蹴<br>背後で→+C |
| 特殊技 | ネリチャギ<br>→+B |
| | 風輪脚<br>相手から背中向きでBC |
| | バンダルチャギ<br>↘+B |
| | 双旋脚<br>ジャンプ中BC |
| | パッカソ<br>↓↓ |
| | ミョンドカルチャギ<br>バンダルチャギヒット中にC |
| 必殺技 | 半月斬・小or大<br>↓↙←+BorC |
| | 飛燕斬<br>↓溜め↑+B |
| | 空砂塵<br>↓溜め↑+A |
| | 天昇斬<br>空砂塵ヒット中に↓+A |
| | 飛翔脚<br>ジャンプ中に↓+B |
| | 戒脚<br>飛翔脚ヒット中に↘+B |
| | 覇気脚<br>↓↘→+B |
| 超必殺技 | 鳳凰天舞脚<br>ジャンプ中、←↙↓↘→+BC |
| オーバードライブパワー | 鳳凰脚<br>↓↙←↙→+C |

## コンビネーションはイマイチ

ライデンの固有コンビネーションはB↓B↓Cのみで、最後のCが中段攻撃になっている。しかし、この中段は攻撃発生が遅く、簡単に見切られる上に、あっさりと割り込まれてしまう。唯一の使い方といえば、1発目のBの発生の早さとリーチを利用してラウンド開始時などに出し、2発目のBをキャンセルしてDOKUGIRI(A)またはジャイアント・ボムにつなぐといい。もし、相手のガードに対して2択を迫りたいのであれば、ライデンの持つコンビネーションの中で最もつなぎの速い、A↓B↓↘+C or ↓+Cを使うといいだろう。

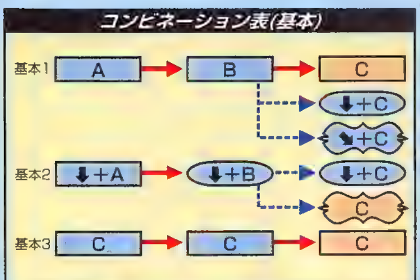
また、このとき3段目をキャンセルしてDOKUGIRI(A)を出しておけばヒット時には連続技になり、ガード時には有効な連携になるぞ。ただし、↓+CからのDOKUGIRIはキャンセルタイミングを早目にしないとつながらないので注意しよう。

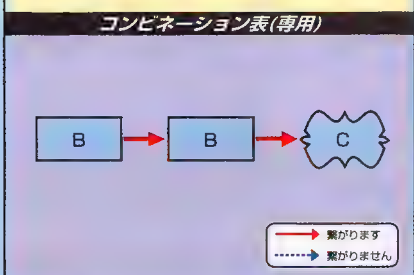
なお、必殺技を絡めた小攻撃からの連続技がない。連続技を決める際はA↓B↓Cを使うことになるぞ。

## 投げへの布石

コンビネーションの弱さが目立つライデンだが、それを補うための手段はある。中でも有効なのが、→+Bを空キャンセルしての必殺投げだ。

例えば↓+Aをガードorヒットさせたあとに、→+B空キャンセルサンダーデスドライバー。コンビネーションを警戒してガードを固める相手に対して、かなり有効な連携となる。もちろん、体力ゲージ点滅時であれば超必殺技のバーサークトライデントに切り換え、オーバードライブゲージMAX時はサークルハリケーンを狙ってみるといい。






→+Bを空キャンセルして、強力な各必殺投げを狙っていこう。



↓+A後に相手がコンビネーションを警戒しているようなら、



### やっぱり覆面が好き ライデン

強力無比な投げ技の数々で相手を昇天させろ!

担当:若人

| | |
|---|---|
| 投げ | フロントスープレックス<br>→+C |
| | スクラップドライバー<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | デスレイクスタンプ<br>←→+C |
| | ドクターボム<br>→→+C |
| | バッファローキャリー<br>→←+C |
| | ネックハンギングツリー<br>屈みから↘+C |
| 特殊技 | ダブルスレッジハンマー<br>→+B |
| | バッファローセントーン<br>空中で↓+C |
| | ハンマースイング<br>↘+B |
| | バッファローボール<br>↙+B |
| 必殺技 | DOKUGIRI<br>↓↙←+AorC |
| | ジャイアント・ボム<br>↙→+C |
| | スーパードロップキック<br>Bを5秒間以上押し放す |
| | サンダーデスドライバー<br>レバー1回転+C |
| 超必殺技 | トールハンマー<br>→←↙↓↘+BC |
| | バーサークトライデント<br>レバー1回転+BC |
| オーバードライブパワー | サークルハリケーン<br>→←↓↑+C |



ジャンプCで追撃しておこう。



対空兼スカし投げ狙いのカチアゲが空中ヒットしたら、

## 跳ぶ?コカす?

ポリゴンになってはいるが、その中身は山崎そのもの。裁きの匕首が「毒手」という新技になっているが、使い方は同じだ（つまり連続技用）。

また、空対空のジャンプ技である「カチアゲ」だが、小ジャンプ中に出しても着地に隙ができないという特長がある。地上の相手にヒットさせることは難しいものの、もし当たれば相手ののけぞりが非常に大きいので、簡単にC↓C↓毒手などへつなげることが可能だ。そのほかの跳び込み技は、横に長いCと下に強いBを使い分けよう。

地上戦では、基本コンビネーションのほかに、しゃがみCを使っていきたい。出が早くてリーチもそこそこ、キャンセルもかかる。ヒット後は↙Cで追い打ちできるので忘れずに。

## いつまでも寝てんじゃねェ〜ぞコラァ!

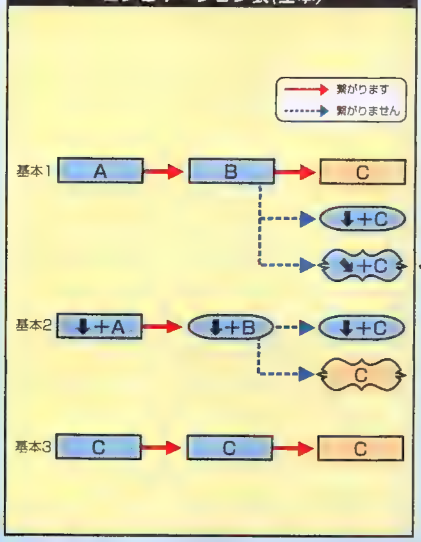
新超必殺技のショベルは、ダウン攻撃として狙っていくのが正しい使い方。しゃがみC（↓A→↓B→↓C含む）キャンセルであれば確定で、タイミングは難しいがギロチンの後に決めることもできる（失敗が怖いという人は、蛇使い中or下段で追撃しておこう）。



C→C→ギロチン→ショベルのダメージは凄まじいぞ。

ちなみに、C攻撃を蛇使いキャンセルすれば、ガードされても先に動けるようになる。山崎使いならぜひマスターしたいところだ。

### コンビネーション表(基本)






## 歯ァ食いしばれェ!
# 山崎 竜二

小細工できるくせに、破壊力も素晴らしい。これが山崎だ!

担当：「過去最高!?」はまー

| | |
|---|---|
| 投げ | ブン投げ<br>→+C |
| | カマホリ<br>背後で→+C |
| 特殊技 | ブッ刺し<br>→+A |
| | 目ツブシ<br>ダウン中にC |
| | ドカン<br>↘+B |
| | カチ割り<br>↘+A |
| | 地獄蹴り<br>ダッシュ中にBC |
| | カチアゲ<br>ジャンプ中にBC |
| 必殺技 | 蛇使い・対空<br>↓↙←+A（溜め押し有り） |
| | 蛇使い・前方<br>↓↙←+B（溜め押し有り） |
| | 蛇使い・下段<br>↓↙←+C（溜め押し有り） |
| | サドマゾ<br>←↙↓↘→+B |
| | 倍返し<br>↓↘→+C（溜め押し有り） |
| | 毒手<br>→↙→+A〜A連打 |
| | 爆弾パチキ<br>→←↓↑+C |
| 超必殺技 | ギロチン<br>→←↙↓↘+BC |
| | ショベル<br>↙溜め←→+BC |
| オーバードライブパワー | ドリル<br>レバー1回転+C〜C連打 |



ABC系は、2発目の前進力がポイント。中間距離からも使っていこう。

## 攻めの基本は立ちABC系

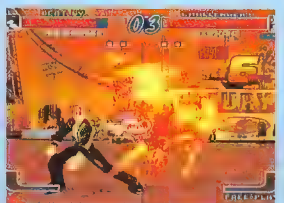
ビリーの持つ基本コンビネーションのうち、もっとも使いやすいのは立ちA↓Bスタートのもの。A↓Bキャンセル必殺技が連続技の基本となるほか、中・下の2択を迫れるA↓B↓↘+C、A↓B↓↓+Cがどちらもつなぎが早く、見切られにくい。2発目が前進する性質を持つため、ある程度離れた距離から使える。近距離で刻みに使うだけでなく、ラウンドスタート時ぐらいの間合いでも活用したい。

一方、↓+A↓↓+Bスタートのものは若干使いにくい。中段へのルートがかなり遅い上、例えよろけさせることができても、距離が離れて連続技を叩き込むことがかなり苦しくなっている（一応↓+A↓↓+Bが入るが…）。

3つ目のコンビネーションとなるC↓C↓Cは、完全に連続技専用。相手が大きな隙を見せたときには、すかさずC↓Cキャンセル必殺技でダメージを奪っていこう。

## 基本連続技

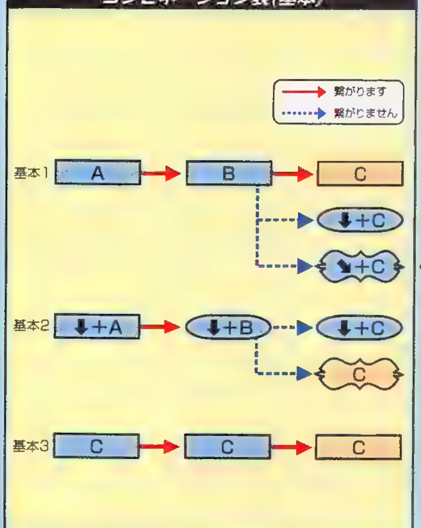
連続技に使う必殺技は、強襲旋風棍が基本。ジャンプ攻撃からつながるA↓Bキャンセル強襲旋風棍を始め、大きな隙を突くならC↓Cキャンセル、はたまた2択の下段となるA↓B↓↓Cキャンセルなど、あらゆる場面で使うことになる。ただ、ガードされたときの隙はかなり大きいので、ヒット確認ができないときは、距離が離れる分やや反撃されにくい火龍追撃棍にしておいたほうが無難だ。

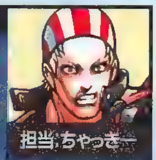


ABキャンセル超火炎旋風棍もオススメ。全段連続ヒットするぞ。

また、A↓B↓↘Cのような浮かし技からは、キャンセル雀落としで追撃。体力ゲージ点滅時なら、ここで紅蓮殺棍にしてみてもいい。ただ、どちらもガードされたときのリスクはかなり大きいが…。

### コンビネーション表(基本)



## 皆勤賞に一歩とどかず…
# ビリー・カーン

必殺技の隙のデカさをいかにしてカバーするかが最大のカギだ。

担当:ちゃっきー

| | |
|---|---|
| 投げ | 一本釣り投げ<br>→+C |
| | 三節棍背負い投げ<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | 地獄落とし<br>→←+C |
| 特殊技 | 頭割下方撃<br>←+B |
| | 大回転蹴り<br>→+B |
| | 背面跳び蹴り<br>↙+C |
| | 陀龍対脚<br>←↘+B |
| 必殺技 | 三節棍中段打ち<br>←溜め→+A |
| | 火炎三節棍中段突き<br>三節棍中段打ちヒット中に←→+C |
| | 雀落し<br>↓↙←+A |
| | 旋風棍<br>↓↘→+A、Aボタン連打でループ |
| | 強襲飛翔棍<br>↙↓↘→+B |
| | 火龍追撃棍<br>↓↙←+B |
| | 強襲旋風棍<br>強襲飛翔棍中にC |
| | 強襲飛空棍<br>強襲飛翔棍の下降中に↑C |
| 超必殺技 | 超火炎旋風棍<br>→←↙↓↘+BC |
| | 紅蓮殺棍<br>→↘↓+C |
| オーバードライブパワー | サラマンダーストリーム<br>→←↙↓↘+C |

P.S.MESSAGE G （編集後記より）善之字元帥さん!! あなたの気持ちよくわかります。デドアラ++は対戦してこそ!! CPU戦はノン!! 沖縄でよければ、PM1:00〜2:00限定で、3日にいっぺんぐらいの確率ですが、デドアラ++対戦がめっちゃ盛り上がります。ウチのゲーセン。／沖縄県　P.N.青Mk-III君←



## 大南流柔術最後の継承者 坂田 冬次

見切りにくいコンビネーション2択で相手のガードを揺さ振ろう。

担当：若人

| | |
|---|---|
| 投げ | 四方投げ<br>→+C |
| | 膝廻し<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | 入り身投げ<br>←→+C |
| | 裏入り身投げ<br>相手から背中向きで↓+C |
| | 鴉落とし<br>空中で↘or↓or↙+C |
| 特殊技 | 表裏<br>↓↓ |
| | 片羽根割り<br>入り身投げ中↓+C |
| | 秘中殺<br>裏入り身投げ中↑↓+C |
| | 掬き揚げ<br>相手から背中向きでBC |
| | 踝割り<br>相手から背中向きでAB |
| | 四方斬り<br>相手から背中向きでAC |
| 必殺技 | 弐双連斬・小or大<br>↓↙←+AorC |
| | 合気餓殺<br>→↓↘+A |
| | 竜巻捕縛<br>←↙↓↘→+A |
| | 轟天殺<br>→←↓↑+C |
| 超必殺技 | 摩利支天<br>↓↙←↙→+BC後←↙↓↘→+C |
| オーバードライブパワー | 不倶戴天<br>レバー1回転+C |

### 基本だけだが、かなり強力なコンビネーション

冬次は基本コンビネーションしか使うことができないが、その性能はリーチがないものの、発生の速さ、隙の少なさどれをとっても高性能なものといえる。特筆すべきは、↓+A始動の2択。中段と下段のモーションが似ていて見切りにくい。また、全キャラクター共通ではあるが、中段がしゃがみ状態の相手にヒットした場合、よろけを誘発し、そのよろけ中の相手には、C↓Cキャンセル弐双連斬・小を決めることができる。さらに体力ゲージ点滅時であれば、弐双連斬を超必殺技の摩利支天にして、連続技を叩き込むことが可能だ。なお、摩利支天の追加コマンドは中段攻撃なのだが、連続ヒットしないのでここで出す必要はないぞ。



↓+A始動の中段をしゃがみに当てたら連続技を叩き込め。

もうひとつのコンビネーションである立ちA始動のものも当然強く、↘+C、または↓+Cフィニッシュのどちらからでも弐双連斬につなげられる。そして、その弐双連斬はガードされても反撃を受けないため、ヒット確認しないで積極的に使っていけるぞ。ただし、このコンビネーションの2択に限ったことではないが、BとCの間を無敵技で割り込まれる可能性もあるので、時折A・Bの2発目で止めて様子を見てみるといい。冬次は2発止めの隙が少なく、相手の無敵技に対してガードが間に合うぞ。相手の技をガードしたあとは反撃して、確実にダメージを与えていこう。

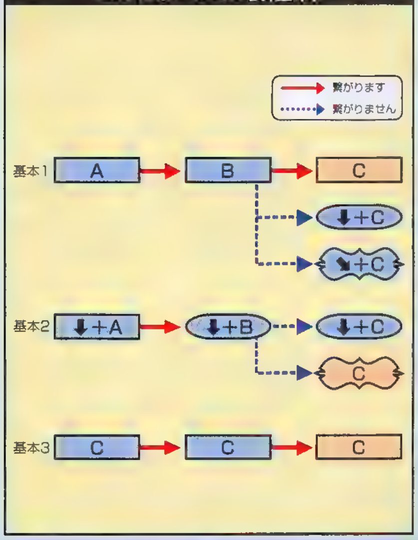


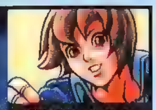
とりあえず弱の弐双連斬につなげておけば反撃は受けない。



必殺投げの轟天殺は反撃技として最適。威力もなかなかだぞ。

コンビネーション表(基本)



## 投げだけじゃ勝てないよ 千堂つぐみ

投げ技が豊富なつぐみだが、打撃も重要。連続技と連携を覚えよう。

担当:ももやん

| | |
|---|---|
| 投げ | つぐみドライバー<br>→+C |
| | つぐみスープレックス<br>背後で→+C |
| コマンド投げ | モンキーフリップ<br>↙↙+C |
| | トリッピングアップ／パワーボンバー<br>←↙↓+C（相手立ち、屈みで変化） |
| | つぐみヒップ<br>トリッピングアップ～↑+C |
| | レインボージャーマン<br>相手背後屈みで↙↙+C |
| | ～ホールド<br>レインボージャーマン～C×3 |
| 特殊技 | ローリングソバット<br>→+B |
| | 脳天直撃！<br>←+C（3段階の溜め有り） |
| | ～ローリングブリーカー<br>脳天直撃！～↓+C |
| | キャッチ<br>→←+C |
| | ～ボディスラム<br>キャッチ～↓+C |
| | ～グランドパス<br>キャッチ～→+C |
| | ～ロープ投げ<br>キャッチ～←+C |
| | ～引き戻し<br>ロープ投げ～←+C |
| | 引き起こし<br>相手追い打ち状態時↓↓+A |
| | ～ハイアップソバット<br>引き起こし時タイミング良くB |
| | 弁慶直撃！<br>←+B |
| 必殺技 | 通天閣ドライバー<br>←↓↙+AorBorC |
| | なにわラリアート<br>←溜め→+A |
| | オクトパスビート<br>↓↘→+C |
| | つぐみちゃんエルボー<br>↓↘→+A |
| | お好みヤキ入れ<br>↓溜め↑+B・B・B・B・C |
| | ハンティングブリッジ<br>↓↙←+B |
| | スーパードロップキックライト<br>Bを5秒以上押し放す |
| 超必殺技 | フライングつぐみドロップ<br>→←↙↓↘+BC |
| | ～なにわデスロック<br>トリッピングアップ～←↙↓↘→+BC |
| オーバードライブパワー | ループラインクラッシュ<br>↓↙←↙→+C |

### 打撃と投げの使い分け

つぐみはプロレスラーだけあって、打撃よりも投げ技のほうが得意だが、打撃での牽制をしておかないと、投げるチャンスはできない。

使用頻度の高いのは、屈みA↓屈みBのコンビネーション。次のCで下段、中段の2択になるが、あまり効果がないので、屈みBにキャンセルをかけていく。使う必殺技はヒット時はお好みヤキ入れ、ガードされたら通天閣ドライバーといった感じだ。使い分けられるようにしたい。

意外と使えるのが、屈みB↓Cからのコンビネーション。3段目が中段と、投げになっている。この投げは立ち状態しか投げられないので、単純な2択である。外すと隙は大きいが、狙う価値はあるぞ。



意表を突くので、バレるまでは使えるコンビネーションだ。

C↓C↓↑+Cのコンビネーションは最後のCが中段になっている。高く跳び上がるので見切られやすいが、近距離出せればめくり(逆ガード)を狙うこともできるぞ。

### 投げバリエーションを増やそう

近づいたら投げを狙っていく。基本はトリッピングアップ↓なにわデスロックだが、毎回同じでは投げ抜けの確率は高くなる。

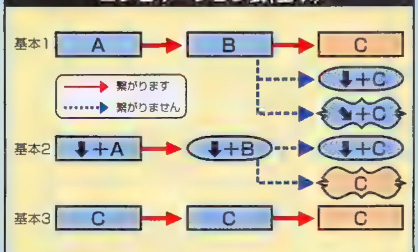
そこでオススメなのが、キャッチである。ここからいくつもの投げ技に派生するので、投げ抜けしにくいだろう。そのなかでもオススメはグランドパス。ここから背後投げが確定するぞ。背後投げは投げ抜けできないので、なかなか強力だ。

フライングつぐみドロップも至近距離で出すと、投げ技に変化する。これも強力だ。

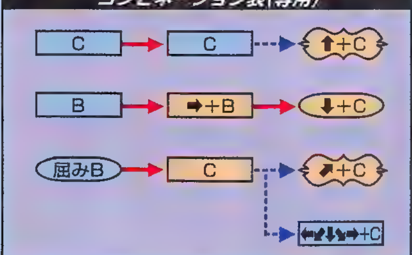


近距離では投げ技に変化する、フライングつぐみドロップ。

コンビネーション表(基本)




コンビネーション表(専用)



# SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON PONY CANYON




© IREM1999

-ORIGINAL SOUND TRAX-

## R-TYPE DELTA
### ／IREM

PCCB-00359 ¥1,890（税込） 予約特典：スーパーピクチャーCD

R-TYPE… 覚醒…!!
サイトロンレーベルとしては9年来。PS版で復活したR-TYPEシリーズの最新作を装いも新たにリリース! イメージ・アレンジ曲を含む完全オリジナルサウンドトラック!!オールカラーブックレット、楽譜シート付

-ORIGINAL SOUND TRAX-

## ファイティングレイヤー
### ／アリカ

PCCB-00358 ¥1,890（税込） 予約特典：スーパーピクチャーCD

ポリゴン格闘ゲームの精鋭制作集団アリカが放つ、最新作「ファイティングレイヤー」のサウンドトラックが登場! ベテランサウンドチームによるキャラクターテーマが世界観を広げる!! オールカラー24Pブックレット、楽譜シート付。




© ARIKA CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

## NEO·GEO DJ Station 2 ~B.O.F. Returns
### ／SNK新世界楽曲雑技団

PCCB-00361 ¥2,940（税込）

予約特典：スーパーピクチャーCD

-CAST-
- 草薙京（野中政宏）
- 八神庵（安井邦彦）
- 麻宮アテナ（池澤春菜）
- ナコルル,キング,シャルロット,ブルーマリー（生駒治美）
- リムルル（神谷けいこ）
- 山崎竜二（石井康嗣）
- 李香緋（金月真美）
- 高嶺響（氷上恭子）
- 一条あかり（麻績村まゆ子）
- シェルミー（西川葉月）
- ギース・ハワード,牙神幻十郎（コング桑田）
- アスラ（一条和矢）
- 色（南かおり）
- 不知火舞（曽木亜古弥）
- チョイボンゲ（モンスター前塚）

- 受付嬢,ウェイトレス,隣のおばちゃん,バイトのおねーさん,リポーター（浅田葉子）
- 中村支配人（SNK宣伝課・中村昭夫）




B.O.F.（Band Of Fighters）が帰ってきた!
SNKキャラクター総登場の歌とドラマの笑い?のスペシャルCD登場!!

B.O.F.に挑むライバルバンド、るるーずを脅かす新お笑いユニット、そして闇の芸能プロに加え、謎のおやじ登場! アテナボーカルのB.O.F.曲はじめ新曲ももちろん収録。
オールカラーブックレット付

## SNK Presents NEO·GEO DJ Station Live'99

### 緊急LIVE情報

**話題騒然!**
あのNEO·GEO DJ Stationがさらにパワーアップして今年もやって来た! SNK人気ゲームキャラクターと人気声優が合体した歌とドラマのミラクルワールド。
この驚愕のライブに居合わせない手はない!!!

●東京公演：会場 東京 新宿ルミネホールACT
1999年3月13日（土）開場17：30／開演18：30
14日（日）開場17：00／開演18：00

●大阪公演：会場 大阪 Zepp Osaka
1999年3月21日（日）開場18：00／開演19：00

●出演
野中政宏（草薙京） 安井邦彦（八神庵）
石井康嗣（山崎竜二） 生駒治美（ナコルル）
金月真美（李香緋） 氷上恭子（高嶺響）
池澤春菜（麻宮アテナ） 神谷けいこ（リムルル）
モンスター前塚（チョイ・ボンゲ） コング桑田（ギース・ハワード）
※ 出演予定

2月10日より各プレイガイド（チケットぴあ/チケット・セゾン/CNプレイガイド/ローソンチケット）にて好評発売中!!

お問い合わせ：東京公演 SGCインテグレーション 03-5467-8920
大阪公演 SMP大阪 06-6362-7301

入場料金：¥4,725（税込）
オールスタンディング（入場整理番号順に入場）

© SNK1999

PONY CANYON SCITRONINTERNETURL: お求めはお近くのレコード店で。

# 目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.253

# 3/15

MARCH15

表紙「餓狼伝説WILD AMBITION」「ストリートファイターIII3rd」イラスト/藤原ひさし

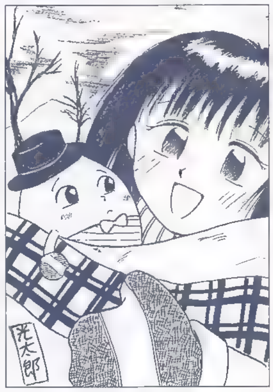




## STAFF


■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北嶌 裕章 小山内 俊明 坂上 裕 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／するする FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン


## 今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.12・PN.きりしま光太郎>

新規むーちゃニスト募集中だよ。

## ▶今号のキーワード◀

### [ニュートラル]

ゲーメスト内でよく出てくる単語で「レバーをニュートラルに戻してから～」という表記が多く出てくる。語源としては車やバイクのギアの入っていないニュートラルからと思われる。状態としてはレバーが上下左右斜めのどの方向にも入力されていないときのこと。対戦格闘ゲームではコマンド入力上レバーをニュートラル状態にしないと次の操作を受け付けないときなどに多用される。

## GAME INDEX（50音順）



## 奥付


GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.253

発行 1999年3月15日

発行元 株式会社新声社

〒101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

編集部 03(3293)9324

営業部 03(3293)9321

印刷所 凸版印刷




■お電話でのご質問はご遠慮下さい。
質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

今回は全キャラのCPU対処法、乱舞奥義の使い方などを掲載。
もちろん対戦攻略も

# 幕末浪漫第二幕 月華の剣士™

月に咲く華、散りゆく花

高みを目指せ

## 1ランク上を目指して 乱舞奥義指南

監修：石井ぜんじ

乱舞奥義は、それほど使えないように思うが、実際には使い方によってずいぶん当たってくれる強力な武器となりうる。技を使いたいんだけど、どうも攻撃力がなくて…と思っている人は、ぜひこの記事を参考にしてほしい。

### ここが強い・弱い 乱舞奥義の性質

まず最初に、乱舞奥義がどんな性質を持っているか説明しよう。それがわかれば、おのずと使い方がわかってくるからだ。

まず復習すると、乱舞奥義は、Aで出せば中段、Bで出せば下段になる。これはモーションからはわからないので、ガードしようとすると2択になる。

では、攻撃判定はどうなっているだろうか。相手はガードしたくないため、技を出して潰そうとしてくる。そこで、攻撃判定の強さが重要になってくる。

結論から先に言うと、

❶攻撃発生が遅く、でかかりが弱い

❷走り始めてしまうと地上対地上の攻撃判定はかなり強い

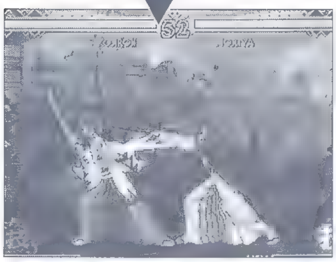
❸相手が空中にいた場合の対空攻撃判定が非常に強い

とこうなっている。

ポイントなのは、でかかりが弱いこと。そのために潰されたりよけられたりしがちで、そのために弱いと思いこんでいる人が少なくない。だが、実際は、走り始めてしまえば技を出して止めるのは難しいのである。

さらに特筆すべきなのは対空性能の強さ。月華の剣士ではバンバン跳び込んでくる相手も少なくない。そのときに、強力な対空技がどれだけ威力を発揮するかは言うまでもない。乱舞奥義の最大の強さは、対空性能の強さにあると言っても良い。


連殺斬ガードから出してもなかなかうまくいかない。


技を出されると出かかりを上められてしまう。


ジャンプするとわかっていたら強い対空技となりうる。

### 乱舞奥義はこう使おう!

それでは、さっそく乱舞奥義の有効な使用法をあげていこう。

**●先読み対空技**

対空性能を生かして対空技として使う。ポイントは、相手との間合いがやや離れている場合に、跳んでくると読んで先に出してしまうことである。

こういうと、ゲージがもったいないように感じられる。だが、読みさえ当たっていればまず90%以上はくらってくれ、相手体力の1ゲージ程度を持っていけるのはおいしすぎる。

もともと、月華の剣士は空中で技を出すタイミングとか、弾きの兼ね合いで、跳び込むことにリスク（危険）が少ない。そのため、頻繁にジャンプしてくる相手は実際に多く、その分ジャンプを読みやすい。相手が早めに技を出すとか、早めに空中で弾くとかしてきても問答無用で吸い込んでくれるのが大きいのだ。

注意するのは間合いで、近いと発動直後の判定の弱いときに潰されてしまう。また、跳び込みを見てから出しても間に合わない。

むしろ、垂直ジャンプを繰り返して待つ相手などに有効である。また垂直ジャンプかなと思ったら先に出しておけば見事に吸い込んでくれるだろう。

**●連殺斬を当ててからBキャンセルで出す**

普通はそのまま超奥義につなげてしまうので気づきにくいが、これも相当に有効な戦法。キャンセル超奥義以上に大ダメージを狙える。

Bの攻撃をくらったときのくらい硬直はかなり長い。その間に乱舞奥義が走ってくるため、ジャンプは間に合わず、技で割り込むこともできない。確実に強制2択に持ち込むことができる。

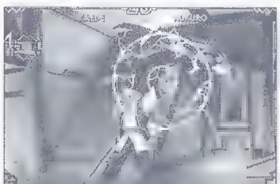
慣れていない相手は、最初はジャンプで逃げようとしたり、割り込もうとするものだ。だから、そんな相手には実際には80%以上ヒットすると思って良い。是非狙っていこう。


連殺斬ヒット後にキャンセルで出すのが強い。


ジャンプや割り込みでは逃げられない。

**●各キャラの固有の浮かせ技・よろけ技から連続でつなぐ**

浮かせ技や崩れ落ちるようにダウンする技から乱舞奥義を連続技にすることができる。例えば、楓の晨明・嵐討（コマンド投げ）や響の水月を突く也（中段）など、乱舞奥義につながる技は意外に多い。表を参考にしてほしい。


楓のコマンド投げは乱舞奥義から超奥義までつながる

## その他の乱舞奥義使用法

それ以外にも、今まで紹介した3つの方法ほどではないが、狙える方法がある。紹介していこう。

**●弾き後に出す**

地上弾き・対空弾き後に素早く入力すれば確実に大ダメージを奪える。基礎的使用法。

**●起き上がりに重ねる**

相手が後ろに移動起き上がりしたところに重ねるのがややりやすい。

**●B+Cの中段をくらってよろけているところに出す**

素早くよろけを回復すれば逃げられてしまう。相手の意表を突いてB+Cを当てることによって確率は高くなる。

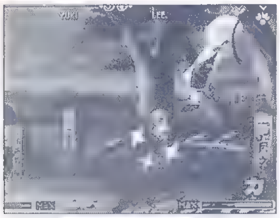
**●（コマンド投げなどの）浮かせ技で空中で追い打ちが入るとき、AかBを空中で当ててキャンセルして出す**

そのまま乱舞奥義を出しても重ねにくかったりつながらないときは、通常技を空中で1回当ててキャンセルして出す。特に画面端で、空中で当ててはねるようにさせると回避しにくくなる。

**●空中対空中で技を当てたあと、落ちてくる相手に対して着地際に重ねる**

空中で受け身を取る相手でないと決まりにくい。受け身を取らない場合はジャンプで逃げられやすい。





雪のコマンド投げは直接乱舞奥義につながらない。

空中でAかBを当ててキャンセルして乱舞奥義。

## 乱舞奥義への対処法

乱舞奥義をうまく使われたら、慣れていない人はバリバリ当たってしまうだろう。でも、正しい対処法を知っていれば切り抜けられる確率はずっと高くなる。ここでは、いろいろな場合の対処方法を詳しく説明しよう。

**●普通に遠くで出された場合**

この時は、とにかく前方ジャンプで跳びこすのがいい。まずは確実に逃げよう。だが、逃げられただけでホッとしてはいけない。その後、ダッシュで後ろから追いかければ攻撃を当てられることが多い。

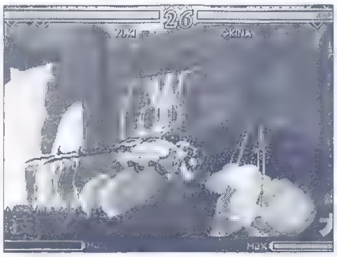
乱舞奥義で走ってきた相手に、タイミング良く目押しで技を出せば確かに止めることは可能。しかし、乱舞奥義は自分をロックするタイプの技で間合いが見切りにくく、万一くらったら大ダメージである。出かかり以外は技を出して止めようとしないほうが賢明だろう。弾きもタイミングがとりにくいし、2択になっているのでやめたほうがよい。

**●連殺斬ヒット後にキャンセルをかけて出された場合**

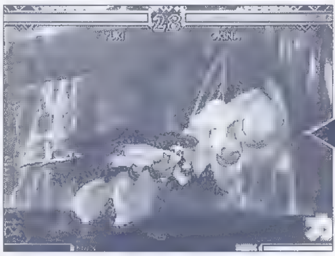
非常に難しい脱出法を迫られる。すでに説明したように、ジャンプと割り込みで脱出できる見込みは少ない。そこで、一つの手はあきらめて素直にガードすること。確実に50%は助かる。

それ以上を狙うなら弾きである。乱舞奥義を出された時点で間合いが近かったら、弾き連打で確実に弾ける。しかし中段か下段かで2択になっているのには変わりない。それでもただガードするよりもリターン（期待値）が大きい。

だが、間合いがかなり遠い場合は連打ではタイミングが合わないこともある。この時は、ジャンプと同時に低空で空中弾きするのが理想的な回避方法。空中では下段も中段もないので、空中弾きが出せれば回避が確定する。このときは出の早い技を連打して回避することも可能だ。



連殺斬くらいから出されたときは近ければ弾き連打。



間合いがかなり遠ければ空中弾きで2択が回避できる。

## ●ダメージ重視の各キャラクター お薦め乱舞奥義ルート

| | |
|---|---|
| 楓 | 下段ルート・打ち上げルート |
| 守矢 | 下段ルート |
| 雪 | 下段ルート |
| 翁 | 通常ルート |
| あかり | 下段ルート・打ち上げルート |
| 十三 | 特殊ルート・打ち上げルート |
| 鷲塚 | 下段ルート |
| 骸 | 下段ルート |
| 天野 | 下段ルート |
| 李 | 下段ルート |
| 斬鉄 | 特殊ルート・打ち上げルート |
| 示源 | 打ち上げルート |
| 嘉神 | 打ち上げルート |
| 小次郎 | 下段ルート・打ち上げルート |
| 響 | 下段ルート・打ち上げルート |
| 刹那 | 下段ルート |

全体的に最も安定してダメージが高いのが下段ルート。打ち上げルートは打ち上げた後、各キャラ固有の必殺技・超奥義につなぐことによって大ダメージを得ることができる。

## ●乱舞奥義につながる 必殺技・特殊技

| | |
|---|---|
| 楓 | 晨明・嵐討（コマンド投げ） |
| 翁 | 亀舞・地（B） |
| あかり | ←B（空中ヒット時） |
| 斬鉄 | 断鋼刃（超奥義） |
| 小次郎 | →B+C（空中ヒット時） |
| 響 | 「水月を突く也」<br>「近寄りて斬る也」（「居を合わす也」で隙をキャンセルしてつなぐ・技のみ） |
| 刹那 | 無銘（伍ノ追） |

空中で追い打ちできる技か、崩れ落ちるようにダウンする技からつなぐことができる。

## 月華乱舞奥義ルート表

**スタンダードタイプ｜楓・雪・翁・あかり・鷲塚・響**

↓↓A／↓↓B － 接触 － A・B・C
- A・B・C
  - A・B・↓↘→+C（通常ルート）
  - C・B・↓↘→+A（下段ルート）
- ↓+C・A
  - ↓+C・→+BC（打ち上げルート）
  - BC・A・↓↘→+B（特殊ルート）

**パワータイプ｜十三・骸・天野・示源・刹那・黄龍**

↓↓A／↓↓B － 接触 － A・B・C
- A・B・C
  - A・B・↓↘→+C（通常ルート）
  - C・↓↘→+B（下段ルート）
- ↓+C
  - ↓+C・→+BC（打ち上げルート）
  - BC・↓↘→+B（特殊ルート）

**テクニカルタイプ｜守矢・李・斬鉄・小次郎**

↓↓A／↓↓B － 接触 － A・B・C
- A・B・C
  - A・B・↓↘→+C（通常ルート）
  - C・B・A・↓↘→+C（下段ルート）
- ↓+C・A
  - ↓C・→+BC（打ち上げルート）
  - →+BC・A・B・↓↘→+B（特殊ルート）

お手軽連続技表付き

# 対CPU戦の基礎

今回は対CPU戦全般に言えることをまとめてみた。攻略月華攻略チーム 担当:珈琲ふりーく

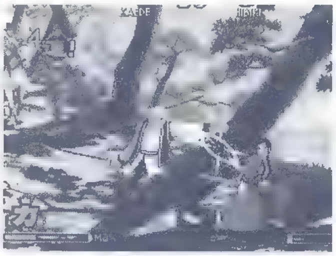
第二幕のCPUは、前作に比べ少々強くなっており、3ステージあたりでポテっと負けている人もたまに見かける。というわけでクリアのための対CPU戦を見てみることにしよう。

## まずは序盤から

対CPU戦は、3段階に分けてとらえておくとよい。

1段階目は序盤、すなわち1ステージから5ステージあたりまでだ。

これらは対CPU戦の基本的なコツを理解しておくだけで、何とかなるだろう。



効果的な連続技を決められるようになるのが重要だ。

2段階目は6ステージからボス前の7ステージの中盤から終盤にかけて。

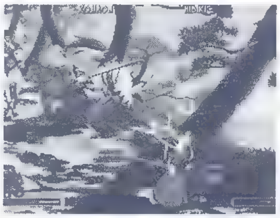
3段階目はもちろんボスの黄龍だ。

このうち3段階目は前号で触れたので、今号と次号で1段階目と2段階目を扱っていくことにする。

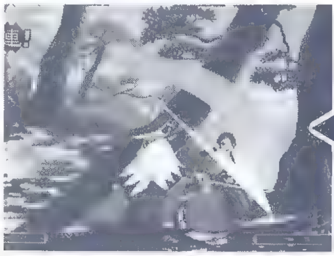
今回は、対CPU戦の基本方針だ。これを押さえておけば1段階目で困ることはなくなるはずだ。

## 基本方針

序盤は技を出せばくらってくれるので、連続技の練習相手になる。連続技は跳び込みから決めたり、ダッシュで近寄ってそのまま狙ったりするとよいだろう。



跳び込み技から、



連続技を入れていくのが基本。

次のページにCPU戦に有効な連続技を全キャラ分載せておいた。対戦時にも有効で、難度の低いものを選んでいるので、最低限これらの連続技を決めることができるように頑張ろう。はぐれ人形を使うときにも役立つはずだ。

表の連殺斬はAABの形が多いが、連殺斬AAの2発目をしゃがみAにすると立ちガード不可になるキャラは、AしゃがみABという形にすると、CPUが途中でくらってくれる確率が上がる。

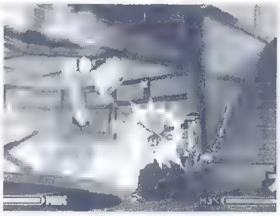


連殺斬をガードされても、Aしゃがみ Aが立ちガード不可になるキャラは、



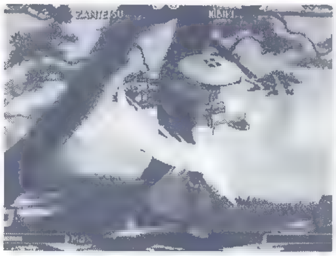
それを使っていけば、割とくらってもらえるぞ。

跳び込みは普通に跳び込んでも良いが、めくりを狙って跳び込むと、CPUキャラの対空技が当たりにくいというメリットがある。地上に着地したときもほぼ密着状態になるので連続技も入りやすい。ジャンプはダッシュジャンプや、跳び込みからさらに前小ジャンプといった形を使えば、めくりを狙いやすいぞ。



突進してくる相手には垂直ジャンプから連続技を狙うのも有効だ。

ちなみに「めくり」の意味が分からない人は、「めくり」とは相手キャラの後頭部に跳び込み技を当てるようにすること、ぐらいに考えておくとよいだろう。対戦ではガード方向が分かりにくいというメリットがある。



相手の頭上に落下する感じで攻撃を当てよう。

## ワンポイントテクニック

基本方針以外で知っておくと勝率アップ間違いなしのポイントを3つほどピックアップしてみた。

**●B発動の乱舞奥義**

「技」や「極」であればB発動の乱舞奥義を出すとCPUにくらってもらえやすい。ガードされても基本ルート以外のルートを使えば、ほとんどの場合途中でヒットする。

乱舞奥義を出してもジャンプされたり、つぶされたりする場合は、出すタイミングに気をつけたい。CPUは乱舞奥義を見るとじっとして立ちガードしようとすることが多いが、技やダッシュ、ジャンプのモーションに入っているとそのまま行動を継続してくる。例えばダッシュしているCPUに乱舞奥義を出しても、そのまま近づかれて投げられたりする、ということだ。



バックジャンプなどで様子を見てから乱舞奥義を出すと良い。

**●ダメージの大きい技**

単純にダメージの大きい技を出してみるのも手だ。超奥義や「力」の潜在奥義、B+Cや↓Bといった技は当たれば大ダメージなので、それだ

## ステージ構成

対CPUは背景の順番は決まっており、その背景と関係のあるキャラが出てくる。黄龍と第7ステージを除き、ひとつの背景に関係のあるキャラは2~3キャラいる。それらのキャラからピックアップされたキャラが実際にはあらわれることになる。原則として同キャラがぶつかることはない。ただし対戦で乱入したり、はぐれ人形をプレイしているときはこの限りではない。

第1ステージは覚醒楓or響、第2ステージは李or斬鉄。

第3ステージは背景が2種類あり、雪or天野の場合と、あかりor十三の場合がある。

第4ステージはいわゆる新選組ステージで鷲塚or小次郎or骸。第5ステージは翁or示源、第6ステージは守矢or嘉神or刹那となる。

第7ステージはボス前。プレイしているキャラによって出てくるキャラが決まってくる。最終ステージは黄龍だ。

## 対戦CPU戦おすすめ連続技表

| | 対戦CPU戦おすすめ連続技表 | 備考 |
|---|---|---|
| 小次郎 | (カ)ジャンプC→立ちCキャンセル無明剣<br>(技)ジャンプC→⬅AAAしゃがみBキャンセル無明剣 | 反撃用の連殺斬は⬅Aを抜いて立ちAスタートにしたほうがリーチが長く使いやすい。 |
| 刹那 | (カ)ジャンプB→立ちB(2発目)キャンセル無銘(参)<br>(技)ジャンプB→AAB(2発目)キャンセル無銘(参) | |
| 響 | (カ)ジャンプB→⬅A×2→Aキャンセル遠間にて斬る也<br>(技)ジャンプB→⬅A×2→しゃがみB→B+C→遠間にて斬る也 | (技)しゃがみBキャンセル遠間にて斬る也or発勝する神気也。反撃orバクチ用。 (カ)間を詰めること肝要也から死を恐れぬ心也。(共)遠距離で遠間にて斬る也A |
| 骸 | (カ)ジャンプB→⬅A×1～3キャンセル斬肉鎌鼬→⬆B→レバーガチャ<br>(技)ジャンプB→⬅AAAしゃがみBキャンセル斬肉鎌鼬 | ⬆Bのレバーガチャ後、バックダッシュすると相手はダッシュしてきやすいので、そこに斬肉鎌鼬を当てる。 |
| 楓(後) | (カ)ジャンプB→⬅A×1～3Aキャンセル空牙B→高空牙<br>(技)ジャンプB→AABキャンセル空牙B→高空牙 | 嵐討から伏龍。垂直ジャンプやバックジャンプから追風。 |
| 守矢 | (カ)ジャンプB→立ちBキャンセル月影A×3<br>(技)ジャンプB→⬅AABキャンセル月影A×2→新月→双月 | |
| 雪 | (カ)ジャンプB→立ちAキャンセル霜華A<br>(技)ジャンプB→A→A→B→B+CダッシュC | 垂直後、⬅Aで追い打ちしてダッシュし、相手の着地を垂斬で投げる。画面端ならダッシュしなくても歩いて間に合う。以下くり返し。垂斬から真・雪風巻も強力。 |
| 翁 | (カ)ジャンプB→しゃがみA×2キャンセル釣果大良A<br>(技)ジャンプB→A→A→B→⬉Cキャンセル亀笠A | 無功用・地を出すと、やたらくらってもらえる。通常投げから亀笠Aで追い打ち。 |
| あかり | (カ)ジャンプC→立ちA→星の巡り→転ずる北斗など<br>(技)ジャンプC→立ちAABキャンセル清姫→⬆C | バックジャンプなどから墜ちる宿曜の投げ失敗でダウンして、前転起き上がり後通常投げなど。変化人形で変身後、そのキャラのパターン流用。 |
| 十三 | (カ)ジャンプB→しゃがみB×1～3<br>(技)ジャンプB→AABキャンセルハッパA | ぶんナゲから追加入力を狙っていく。 |
| 鷲塚 | (カ)ジャンプB→しゃがみCキャンセル狼牙→斜式など<br>(技)ジャンプB→⬅AAABキャンセル狼牙→斜式など | |
| 天野 | (カ)ジャンプC→しゃがみA×1～3キャンセル雀刺し<br>(技)ジャンプC→AABキャンセル雀刺しB→⬉B | ダッシュして通常投げ→桂馬の高上がり。 |
| 斬鉄 | (カ)ジャンプB→立ちAキャンセル流影刃→ジャンプA+C連打キャンセル天魔落とし (技)ジャンプB→しゃがみC×2→ABキャンセル影法師→霞斬り→流影刃→ジャンプA+C連打キャンセル天魔落とし | 連続技のジャンプA+C連打から天魔落としを入れず、着地して、CPUの着地に再度立ちAやしゃがみCを重ねると高確率でヒットする。以下くり返し。体力ゲージ赤点滅後断鋼刃連発。 |
| 示源 | (カ)金剛砕重視<br>(技)ジャンプC→⬅AAABキャンセル烈咆吼→ダッシュしてC+D | 金剛砕から追加入力を狙っていく。跳び込みに対して因果応報。 |
| 李 | (カ)ジャンプC→しゃがみC×2キャンセル龍槌旋×3<br>(技)ジャンプC→⬅AAしゃがみBしゃがみCキャンセル龍槌旋×3 | しゃがんで待って炎扇翔→鳳落踵。連殺斬をガードさせた後、タイミングを遅らせて炎扇翔。霞から焔。 |
| 嘉神 | (カ)ジャンプB→⬅Aキャンセル焦咆吼B<br>(技)ジャンプB→⬅AAAB焦咆吼B | 降炎龍→焦咆吼B。 |
| 楓(前) | (カ)ジャンプB→立ちBキャンセル連刃斬A→⬉B<br>(技)ジャンプB→AABキャンセル連刃斬A→⬉B | 嵐討から伏龍 |

※編集部調べ

けで出してみる価値がある。もちろん当たりやすさは技によるので、そのあたりは色々ためしてみよう。

もちろんこれらの技を連続技として使っていくのもよい。通常技などからキャンセルでつながったり、扱いやすい必殺技から昇華でつながったりするものであれば、表の連続技を少しアレンジすることで狙っていくことができるぞ。



ヒットしなくてもほとんど反撃を受けないのであれば…。



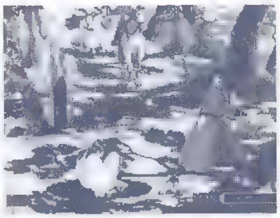
超奥義関連は表では原則として割愛した。対戦攻略を参考にしてほしい。

### ●投げ

ダメージが大きいコマンド投げを持っているキャラはそれを狙っていくとよい。

空ジャンプやジャンプ中に技を空振りしてから着地して投げたり、CPUが跳び込んできたら着地を投げたり、技の隙にダッシュして投げたりと、様々な手段を駆使して投げにいこう。

起きあがり時も投げにいくチャンスだ。回転起きあがりでCPUに近づいて、そのまま投げてしまおう。これはコマンド投げを持っていないキャラでも有効だ。

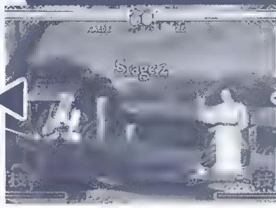


ダウン後、相手と密着して起きあがれるようであれば投げを狙ってみよう。

### 第1ステージ「染路峠」



### 第2ステージ「落日の村」



### 第3ステージ「"雪待ち"の夕べ」or「港街壱拾参番地」

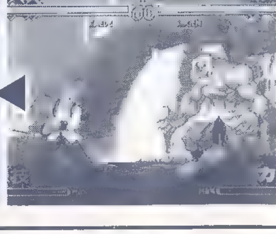




### 第4ステージ「和田模屋の大火」



### 第5ステージ「忘らるる森」



### 第6ステージ「曇天の戦場」



### 第7ステージ「封印の社」



### 最終ステージ「地獄門」



| 第7ステージに出てくるキャラ | | | |
|---|---|---|---|
| | | あかり | →十三 |
| 小次郎 | →骸 | 楓 | →守矢 |
| 十三 | →あかり | 示源 | →嘉神 |
| 刹那 | →雪 | 守矢 | →楓(後) |
| 鷲塚 | →小次郎 | 李 | →刹那 |
| 響 | →天野 | 雪 | →刹那 |
| 天野 | →響 | 嘉神 | →示源 |
| 骸 | →小次郎 | 翁 | →嘉神 |
| 斬鉄 | →刹那 | はぐれ人形 | →あかり |

# その一　太刀の重み
# 高嶺 響

攻めきれない、反撃を受ける、そんなときは迎撃に専念。それこそが居合の太刀だ。



対戦攻略

担当:ぎい

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | | |
| | 遠間にて斬る也(とおまにてきるなり) | ↓↘→+AorB |
| | 近寄りて斬る也(ちかよりてきるなり) | →↓↘+B |
| | 水月を突く也(すいげつをつくなり) | →↓↘+C |
| | 居を合わす也(いをあわすなり) | ←↙↓↘→+C |
| | 抜かば斬る也(ぬかばきるなり) | (居を合わす也中)C |
| | 抜かずば斬らぬ也(ぬかずばきらぬなり) | (居を合わす也中)BC |
| | 紙一重にてかわす也(かみひとえにてかわすなり) | AB |
| | 間を詰めること肝要也(まをつめることかんようなり) | (紙一重にてかわすなり中)→+C |
| | 間をおくこと肝要也(まをおくことかんようなり) | (紙一重にてかわすなり中)←+C |
| | 備えを怠らぬ心也 | スタートボタン押しっぱなし |
| 超 | 発勝する神気也(はっしょうするしんきなり) | ↓↙←↙→+AB |
| 潜 | 死を恐れぬ心也(しをおそれぬこころなり) | →←↙↓↘→+B |
| 乱 | 屍を越え行く也(しかばねをこえゆくなり) | ↓↓+AorB |

これまで、攻めを中心に攻略してきたので響は「力」より「技」「極」の優位性がクローズアップされてきたが、実際のところでは、空中戦が極端に弱いため、攻めにまわるチャンスは響の場合かなり少ない。

このため、響の闘いは迎撃主体の「待ち」が中心になる。

こうなると、単体の攻撃力の高い「力」のメリットが大きくなる。

もちろん、個人の戦闘スタイルによって変わってもくるので、どの剣質が強いかを決めつけることはできないが、とにかく対空を含む迎撃は響の対戦において欠かせないテクニックだ。

## 「油断なく斬る也」を使いこなす也

響の対空といえば広い攻撃範囲を誇る立ちB。しかしこれにも弱点はある。

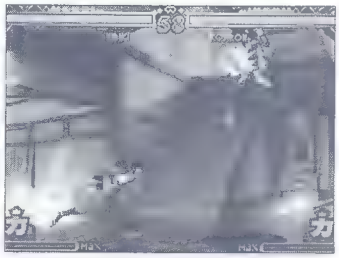
A・相打ちになりやすい
B・空中弾きに弱い

という2点である。

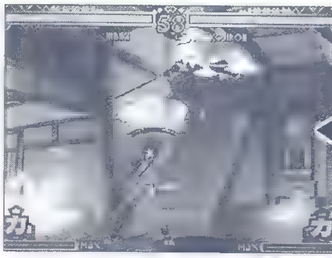
Aは特に横方向にリーチの長い跳び込みに対して相打ちを取られやすいので、できるだけ相手の真下に入り込んで出すようにしたい。

そこで役に立つのが「一瞬ダッシュして立ちB」である。

多少の先読みは必要だが、確実に落とせるようになり、ジャンプ封じにもなる。



ダッシュで素早く真下に入り込み、



レバーニュートラルで立ちB。散らすのもアリだ。

自然といい具合に毎回タイミングも変わってくるので、意外と空中弾きで弾かれにくいのも利点だ。

タイミングを変えたところで空中弾きを封じることはできないが、それで手出しを控えてはそれこそ相手の思うつぼ。たとえ空中弾きから連続技でゲージ1本を失おうと、それは「必要経費」と割り切って立ちBでの迎撃を徹底しよう。

また、対空立ちBの後は、着地点に「遠間にて斬る也」上段を重ねると、受け身で逃げられるものの、弾き不可で動くと当たるので効果的だ。

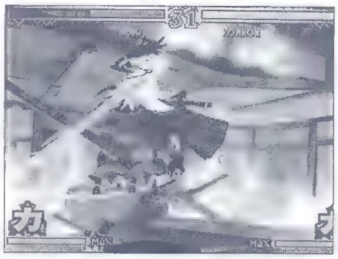
ただし慣れた相手にはガード後(響相手なら当てても)反撃を受けてしまうので注意。

## 「間を詰めること肝要也」を対空に使う

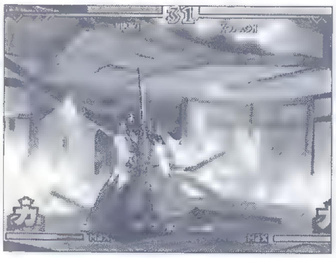
より先読みは必要になるが、この立ちBの苦手なリーチの長い跳び込みと空中弾きに有効なもう一つの手が、「紙一重にてかわす也」→「間を詰めること肝要なり」で、相手の下をくぐる、というもの。

少なくとも逃げることはできるし、様子を見つつ、一転して「遠間にて斬る也」上段や「発勝する神気也」を着地点や追いかけてくるところへ狙っていこう。

さらに「力」「極」ならタイミング、間合いが合えば、「死を恐れぬ心也」のチャンスだ。



こんなタイミング、間合いでくぐることができれば、



着地に「死を恐れぬ心也」が決まる。

## 地上戦の心得

相手の跳び込みが少なくなったらこちらから跳び込むチャンスでもあるが、相手の対空に阻まれることも考え、地上での闘いも身につけよう。

地上での闘いも迎撃が主体、むやみな牽制はスキを作ってしまうだけなので、相手の動きを探ることに全力を傾け、相手の動く瞬間やスキを狙って「遠間にて斬る也」上段や、「力」なら→+B、「技」「極」ならしゃがみB→「遠間にて斬る也」上段を叩き込んでやろう。

この対空と地上戦、2つの迎撃主体の攻撃だけでも、相手次第ではかなりのダメージを与えられるはずだ。

## 剣質別最大威力連続技(威力はめくりBから)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 通常時 | 力 | ←A→←A→A→遠間にて斬る也上段 | 威力 | 3割弱 |
| | 技 | (←A→↓A→↓B)→近寄りて斬る也→遠間にて斬る也 | | 4割弱 |
| | 極 | ←A→←A→(↓B→B→C)→遠間にて斬る也上段 | | 3割 |
| 超奥義使用可 | 力 | B→近寄りて斬る也→発勝する神気也 | 威力 | 5割 |
| | 技 | ←A→←A→(A→↓B)→発勝する神気也 | | 4割強 |
| | 極 | (←A→↓A→↓B)→近寄りて斬る也→発勝する神気也 | | 6割 |
| 体力点滅+剣質ゲージMAX | 力 | C→死を恐れぬ心也 | 威力 | 5割強 |
| | 技 | 連殺斬→近寄りて斬る也→居を合わす也→乱舞奥義(下段)※2 | | 7割 |
| | 極 | (←A→↓A→↓B)→近寄りて斬る也→発勝する神気也 | | 6割 |

※:( )内は連殺斬　※2:乱舞奥義(打ち上げ)→発勝する神気也も可能

## 起き上がりを攻めるせ

響は相手をダウンさせても、追い打ちが決まることはほとんどない。しかし、起き攻めが強力なため、ダウンさせるメリットはあるぞ。

**その1:前転に対して**

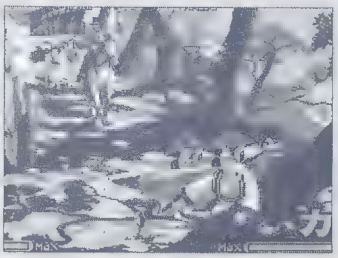
前転起き上がりをしてきた場合、バック小ジャンプBがめくりか正面か分からない位置で重ねることができる。もちろん連続技を狙っていこう。



前転にはバック小ジャンプB。強力だ。

**その2:その場起き上がり/後転に対して**

「力」または「極」用。接近するまでがリスクの大きい「間を詰めること肝要也」だが、相手がダウンしていればリスクは皆無。相手の起き上がりにちょうど背後に抜けるように出し、そこで「死を恐れぬ心也」を狙うのだ。確率は非常に高いぞ。



相手と重なったのを確認してからならゲージの無駄もない。



# 無銘(伍ノ追ノ怪) 刹那

硬体術中に出すことができる無銘(伍ノ追)に新たな謎が発覚。今こそれが解き明かされる。

対戦攻略

担当:若人

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | | |
| | 無銘(壱)(むめい(いち)) | ↓↘→+AorB |
| | 無銘(弐)(むめい(に)) | →↓↘+AorB |
| | 無銘(参)(むめい(さん)) | ↓↙←+B |
| | 無銘(四)(むめい(し)) | →↓↘+C |
| | 無銘(伍)(むめい(ご)) | →↘↓↙←+C |
| | 無銘(伍ノ追)(むめい(ごのつい)) | 硬体術中←↙↓↘→+C |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| 超 | 無銘(絶)(むめい(ぜつ)) | ↓↘→↓↘→+AB |
| 潜 | 無銘(極)(むめい(きょく)) | →↘↓↙←×2+B |
| 潜 | 無銘(極ノ追)(むめい(きょくのつい)) | 潜在・硬体術中←↙↓↘→+AB |
| 乱 | 無銘(滅)(むめい(めつ)) | ↓↓+AorB |

いままでに紹介した無銘(伍ノ追)の隠し要素として、「無銘(伍ノ追)中は、規定された無効化回数に関係なく、相手の攻撃を何回でも耐えられる」というものと、「無銘(伍ノ追)ヒット時は必殺技でキャンセルできる」という、ふたつの要素があった。前者はもともと当て身的役割をはたす硬体術がさらに効果を増す。つまり、硬体術中に通常技で相手の多段技、またはつなぎの早い連殺斬と打ち合った場合、打ち負けることはあるが、無銘(伍ノ追)なら相手の攻撃を何回でも耐えられるので、その多段技や連殺斬と打ち合った場合、打ち勝てる。また、無銘(極ノ追)も同じだ。


何回でも攻撃を耐えられるので、連殺斬などにも打ち勝てるぞ。

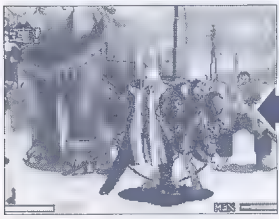
後者は説明するまでもなく、無銘(伍ノ追)ヒット時には必殺技でキャンセルできるというものだ。これは無銘(伍ノ追)ヒット時に跳び込みからの連続技を決められるため、基本的に使うことはない。しかし、今回紹介するものは前述の無銘(伍ノ追)中は攻撃を何回でも耐えるというものに加え、この無銘(伍ノ追)にはキャンセルがかかるというものに大きな秘密が隠されている。

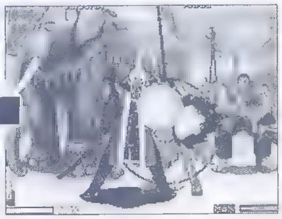
## 1回で2回

結論から述べてしまうと無銘(伍ノ追)から、再度無銘(伍ノ追)を出すことができる。その理由として、無銘(伍ノ追)中は相手の攻撃を何回でも耐えられる。つまり、「無銘(伍ノ追)中は無効化状態が継続=硬体術状態が継続されている」ということ。これに加え、「無銘(伍ノ追)は必殺技でキャンセルできる」ということから、無銘(伍ノ追)X2という荒技が可能になる。

やり方は、無銘(伍ノ追)が出ている間に、もう一度コマンドを入力するだけ。ただし、注意する点がいくつかあり、まず、2回目の入力は先行入力で行うこと。無銘(伍ノ追)は攻撃判定が出ると無効化状態がきれてしまうので、その無効化状態が続いている間に2回目の入力を終えてなければならない。つまり、1回目がヒットする前に2回目のコマンドを入力する必要があるということだ。ちなみに、このことから永久連続技にはならないことがわかる。次に注意する点は、先行入力を行う際にレバーをニュートラルに戻すということ。これを行わないと、無銘(伍ノ追)から無銘(四)が出てしまうので注意。

なお、無銘(極)を出したあとなら、同じような入力方法で無銘(伍ノ追)から無銘(極ノ追)を出すことが可能だぞ。


再度伍ノ追が出る。無銘(極)中なら伍ノ追→極ノ追もできるぞ。


1回目がヒットする前に2回目の入力を終えておけば…、

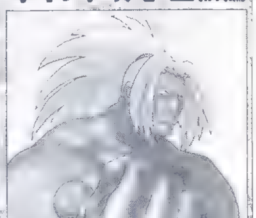
対戦攻略

# 対戦ピンポイント攻略・上級編

# ~直衛 示源~

## 画面端の金剛砕1段止め

担当:FRS-N,O



## 金剛砕1段止めの効果

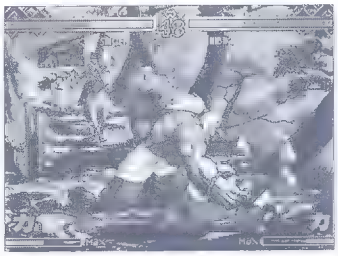
示源が常に狙っていくべき技のひとつに、コマンド投げの金剛砕が挙げられる。

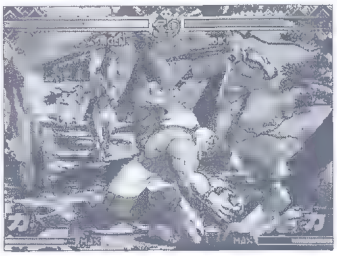
この金剛砕は連続投げの初段に当たるが、残念なことに2段め以降はすべて投げ抜けが可能だ。しかも、十三の連続投げと違って「そのタイミングに」正解のボタンが押されていれば脱出でき、実戦だとボタンを適当に連打されているだけでも抜けられることが多い。さらにこれが画面端ともなると、投げ抜けされたあとは打撃による反撃を受けるほど隙が大きい。

この欠点を打開するのが、今回のお題である「金剛砕1段め止め」だ。

さて、ここで金剛砕1段め止めのあとの吹き飛び効果の正確な属性を覚えてほしい。じつは金剛砕の初段には、ちょっとした秘密が隠されているのだ。

普段は金剛砕を1段め止めした場合、相手のダウン属性は「その場ダウン」である。しかし、金剛砕の初段モーション中に相手がなにかしらのボタンを押していたときは、1段め止めのダウン効果が「吹き飛びダウン」に変化するのである。


相手が何もボタン入力していないと、このようにその場ダウン。


ボタンを押していると、遠くまでふっとんでダウンするようになる。

相手が吹き飛びダウンした場合は、そのあとにダッシュからのダウン投げが追い打ちとして決まる。実戦での相手側は金剛砕からの連続投げを抜けるべく、2段めの壊か握に対応したボタンのいずれかを連打していることが多い。実戦で金剛砕を1段止めした場合、ほとんどダウン投げまでが確定で入ると考えていいだろう。

このように金剛砕を1段止めすることで、画面端で投げ抜けされる危険性を回避しつつも一定量の確定ダメージを得ることができる。示源にとって、画面端で金剛砕を仕掛けたときに投げ抜けからの反撃を防げる意味は大きい。

なお、厳密には金剛砕1段めからのダッシュ投げも確定連続技ではない。金剛砕1段止めで吹き飛びダウンしたときは、リバウンド時にダウン回避ができるのだ。つまり、正確には金剛砕から完璧につながる追撃はなにひとつ存在しないことになる。

しかし、これを逆手に取れば新たな攻めを展開することが可能だ。画面端で金剛砕1段止めから吹き飛びダウンした相手がダウン回避するようなら、ここに打撃を重ねよう。剣質「力」ならダウン回避に立ちBを重ねてキャンセル金剛砕を仕掛ければ、攻めがもう1ループすることになる。

これを恐れてダウン回避しない相手には、これまで通りダッシュからのダウン投げを決めよう。また、相手が吹き飛びダウンしない場合、これは金剛砕の2段め以降に対して投げ抜けが入力されていないことを意味する。なぜなら投げ抜けコマンドを入れていれば、金剛砕1段止めのあとはかならず吹き飛びダウンになるからだ。こういう相手に対しては壊や握以降に投げを派生させていこう。


金剛砕1段止めからの攻めは素早い状況判断を要する。

# RAYCRISIS 隠しモード一挙公開！

■ALL MAPモード
MAPの選択画面で、全42種類のMAPナンバーが自由に選択可能。
コマンドは、コイン投入後のスタート待ち画面中に、
「↑→↓←AAABCCCC」と入力。

■WR-03出現&真ボス「infinity」絶対出現モード
プレヤーセレクトで、隠し機体のWR-03が選択できるようになる。また、真ボス・infinityが無条件で登場する（ただし、侵食率が100%のときは登場しません）。
コマンドは、コイン投入後のスタート待ち画面中に、
「↑→↑→↓↑←AB」と入力。

■難易度最強モード
ゲーム難易度が常に最強になる。
コマンドは、コイン投入後のスタート待ち画面中に、
「↑↑↓↓AAABBBBBB」と入力。

※ただし、3つのモードのうち、スコアがセーブされるのは「難易度最強モード」のみです。ご了承ください。

# 禁断の隠しモード大公開！

# RAYCRISIS

レイクライシス

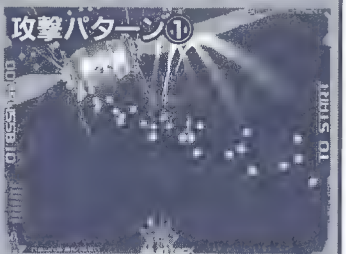
**今回は、真ボス「infinity（インフィニティー）」大攻略と、エンディングメッセージ英訳特集の2本立て。禁断の隠しコマンドにも大注目だ！**

担当：KMT&伊勢猫



## 真ボス「infinity」攻撃パターン

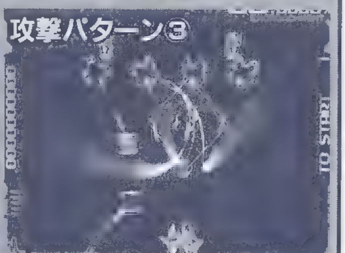
攻撃パターン①



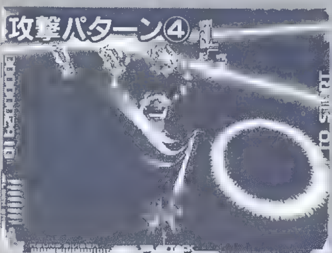
攻撃パターン②



攻撃パターン③

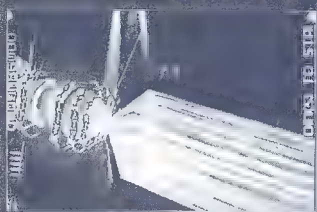


攻撃パターン④



## TRUE BOSS infinity

担当：KMT



### 得点

- 本体 3000000
- クリスタル：400
- リンク 800

### 攻撃フローチャート

①極太レーザー＋バラまき弾
↓
②レーザー
↓
※①、②の流れを、もう1回繰り返し
↓
③ミサイル連射
↓
④回転レーザー＋炸裂弾
↓
③へ戻る

EMERGENCY CONTROL

今回はいよいよ真のラスボスである「infinity」を攻略するわけだが、各攻撃パターンの対処法を説明する前に、まずは注意すべきポイントについて説明しておこう。

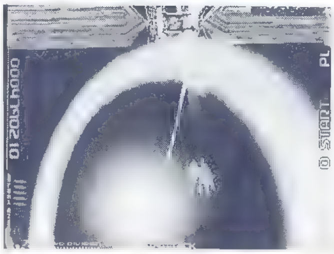
### ボンバーを使うタイミングに要注意！

対infinity戦で絶対に覚えておかなくてはならないのが**「ボンバーを使うと巨大ブラックホール弾を撃ち返してくる」**ということ。

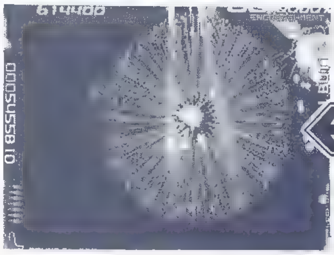
危ないからといってへたにボムを使うと、使用後にボスの攻撃を避けているところへ巨大ブラックホール弾が飛んでくるという事態になる。こうなると避けるのはまず無理なので、ボスの攻撃に追いつめられた場合でも、ボムを使わずに避けていく努力をしていこう。

ただし、巨大ブラックホール弾はそれ単体なら避けるのは難しくないので、攻撃パターンの終わり際にボムを使うぶんには問題ないぞ。

ボムに関する話をしたついでにいっておくと、このボスでは、攻撃パターン①の終わり際にボムを使うと70万～80万くらい稼げる。自機を潰せば2回稼ぐことも可能なので、スコアを狙っている人は、ここで残機を潰すことを考えてみるといいだろう。



ボンバーを使って危機を回避。これでひと安心と思いきや…、



ボス本体から巨大ブラックホール弾！こうなるともう死亡確定。

### 集中ロックで確実にダメージを

infinity戦では、主に集中ロックで本体にダメージを与えていくのだが、そのチャンスは、形態変化直後に存在するスキと、第3形態のミサイル攻撃の最中およびその直後のみ。infinity戦では、避け重視になることが多く、ダメージを与える機会が少ないので、これらのチャンスを見逃さないようにしよう。

集中ロックというものが存在しないWR-03は、レーザーをまとめ撃ちするよりも、レーザーを連射したほうが効率よくダメージを与えることができるぞ。



集中ロックできるポイントを見逃さないようにしよう。

# infinity 各形態の対処法

右のページの注意すべきポイントを押さえたなら、あとは各形態の対処法を覚え、真のエンディングを目指すのみ！

## 第1形態

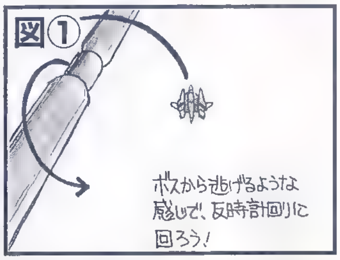
第1形態では、ボスはまず左右に極太レーザーを発射する。そして、そのまま画面内を反時計回りに大きく回転運動しながら、通常弾をバラまいてくる。

この攻撃は、開幕（本体を覆うリングパーツが出現する前）に集中ロックをかけてレーザーを発射したあと、図①のようにボスと同じように、画面内を反時計回りに大きく回るようにして避けるようにする。ボスへの撃ち込みは一切考えず、避け重視で動くようにすれば、少なくとも極太レーザーにやられることはないはずだ。

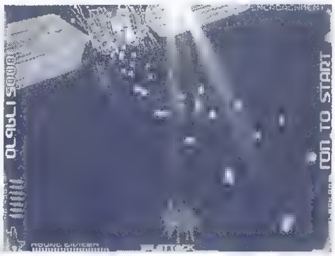
ボスのバラまいてくる通常弾は画面下の中央あたりで避けることになるのだが、このとき自機は画面に引っ張られるため、右方向への移動は遅く、左方向への移動は速くなるという点に十分注意してほしい。結局のところ、バラまかれる通常弾は、弾をよく見て避けるしかないのだが、前述のことを覚えておかないと、思わぬミスをすることになってしまうぞ。

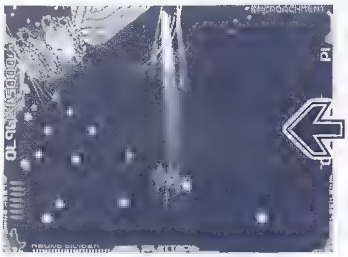
ボスは回転運動を3周半おこなうと第2形態へ移行するが、このときはボス本体に集中ロックをかけるチャンス。ボスの回転運動が終わったらすぐにロックをかけにいくようにしよう。

図①




ここは避け重視で、ボスに撃ち込むことは考えないようにする。





自機画面下にきたときにバラまき弾が迫ってくるので、弾をよく見て、間が広いところを抜けるようにしよう。

## 第2形態

第2形態での攻撃方法は、ボス本体から発生した弾が、レーザーに変化して自機を狙ってくるというもの。

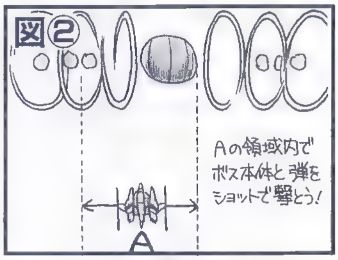
ボス本体から発生した弾は、レーザーに変化する前にショットで破壊することができるので、この形態では常にショットを撃ちっぱなしにしておくことが重要。このことさえ押さえておけば、あとは、図②、③で説明しているとおりにやればOK。

まずは図②中、Aの領域内を左右に動きながらボス本体とボス本体が発生させる弾を撃ち、レーザーに押され始めたら図③中のBの位置へ移動して、反対側の画面端に向かってちょっとずつ移動してレーザーを避けていくのだ。

なお、1回目の第2形態の攻撃が終了するとボスは第1形態へ、2回目のときはボスは第3形態へと移行する。

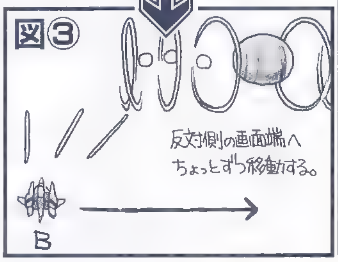
どちらの場合でも、ここは集中ロックをかけるチャンスなので、すぐにボス正面まで移動し集中ロックをかけるようにしよう。WR-02Rの場合、少しでも遅れるとリングパーツにロックがかかってしまい、集中ロックをかけることができなくなるので、特に注意してほしい。

図②




ボス本体から発生してくる弾を処理しきれなくなってきたら、

図③




画面の端に移動し、レーザーをちょっとずつ横に動いて避ける。

## 第3形態

**①ミサイル連射**

ボスは第3形態に移行すると、画面奥に2つ、手前に4つのリングパーツを展開させ、まずは手前のリングパーツから自機に向かってミサイルを連射してくる。

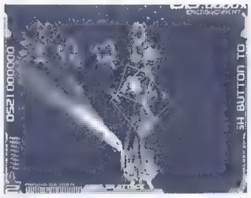
この攻撃は、基本的には画面端から反対側の画面端に向かって、ショットを撃ちっぱなしでちょっとずつ自機を動かしていくだけで避けられる。

避けるときは、ボス本体の正面に移動するまでレバーを後ろ方向に入れてロックオンサイトを手前に引き寄せておく。これはリングパーツにロックがかからないようにするためだ。ボス本体の正面まで移動したら、レバーをコツコツと入れながらボス正面で粘り、集中ロックをかけるようにしよう。

集中ロックをかけたらレーザーを発射するわけだが、このとき注意してほしいのが、ロックオンサイトが閉じたからといって、必ずしもボス本体に集中ロックがかかっているとは限らないということ。というのも、直進してくるミサイルにロックがかかっている可能性があるからだ。

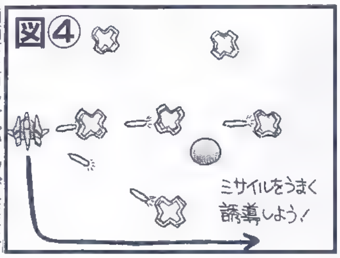
ミサイルにかかったロックは、ミサイルが画面外に消えたり、ショットで撃ったりすれば解除される。ロックオンサイトが閉じてもすぐにレーザーを発射せず、少し待ってロックオンサイトが完全に閉じた状態になってからレーザーを発射するようにしよう。

なお、ミサイルによる攻撃がいったん止むと、リングパーツはフォーメーションを変えて、再びミサイル攻撃をしてくる。このときリングパーツのフォーメーションが図④のようになることがある。このときは、ボス本体に集中ロックをかけることはできないが、ミサイル自体は図⑤のように画面端上部から矢印のように動くようにすれば問題なく避けられる。



このときはリングパーツにロックをかけないように注意しよう。

図④




画面下にリングパーツがきたときは、しっかりとミサイルを誘導しておくことが重要だ。

**②回転レーザー＋炸裂弾**

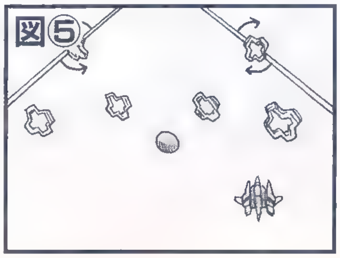
①のミサイル攻撃が2セット終わると、今度は奥のリングパーツが回転しながらレーザーを発射して攻撃してくる。

この攻撃は、一見避けようがないように見えるが、手前のリングパーツがレーザーを遮ってくれるので、一応避けることは可能。ただ、この攻撃の最中に、ボス本体からは炸裂弾（光の輪のようなもの）も発射されるため、この攻撃を避けきるのは非常に難しい。

この攻撃をどうやって避けるかよりも、どうやってこの攻撃までにボスを倒すかを考えるようにしよう（そのためには、集中ロックをかけることができるチャンスを見逃さないことが重要だ）。

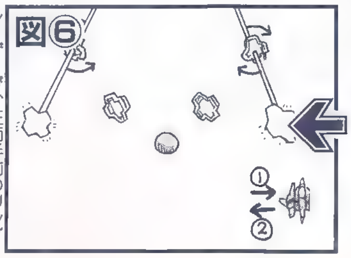
なお、レーザーの避け方は手前のリングのフォーメーションによって異なってくるが、避け方の一例を図⑤～⑦に示しておいたので、参考にしてほしい。

図⑤



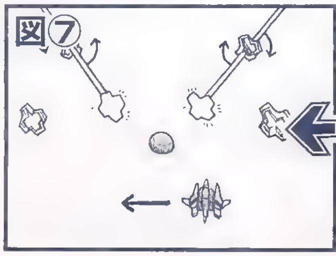
まずは画面端のリングパーツの正面で待ちかまえ、

図⑥




レーザーが、正面手前のリングパーツに遮られたら、レーザーが回転してきた方向に移動する。

図⑦



反対側のリングパーツのレーザーは、2個目のリングパーツに遮られたところを抜けていこう。




*RAYCRISIS*

# ENDING COLLECTION

## M.C. 0108

The massacre of the human race began as a result of the breakdown of the Con-Human system.
The human population fell to just 0.2 percent of its original figure of some 13 billion to reach a figure of only 26 million souls.
Mankind, which had survived and escaped complete control by the network by executing the emergency code on the system, had been forced to leave the ravaged surface of the planet and to hide instead in underground cities…

〝Con-Human〞の暴走による大量虐殺が始まる。
130億人もの人口は0.2%の2600万人まで減少する。
かろうじて非常コードの発動により、〝Con-Human〞のネットワーク完全支配だけは
免れた人類は、破壊された地上を捨て、地下都市に身を潜めるしかなかった…。

The remaining humans decided to beging a plan for the colonization of the outer planets with the aid of the Deep Space Allied Armies.
After gaining control of the skies from Con-Human, mankind began to leave behind its mother planet.
Every man, woman, and child on the planet had decided to escape.

生き残った人類は、外惑星連合宇宙軍による人類移住計画を発案選択。
〝Con-Human〞から制空権の掌握をおこない、母星を放棄。
全人類が脱出することを決定した。

## M.C. 0120

Con-Human had altered the environment of the planet to meet its own needs,
thus bringing the oxygen content of the atmosphere to a level of under 0.0001 percent and
the average surface temperature of the planet down to a level of -10℃.

〝Con-Human〞は環境を自らに適合させていったため、
地上の大気酸素含有量は0.0001%以下、平均気温-10℃にまで達していた。

## M.C. 0123

The humans discovered that Con-Human had begun recreating the planet from its very center.
Below the surface of the planet the planet's crust and the underlying magma layer no longer existed; in its place the only things which could be found were a metallic frame and the sounds of power furnaces.

〝Con-Human〞は惑星の中心部から機械改造をしていることが判明。
やがて、地下地表の下は地殻もマグマも存在しない、
金属フレームと動力炉の駆動音へと形を変えていった。

## M.C. 0130

After a long battle of 20 years and regaining the skies, mankind escaped from its birthplace in 500 colonization ships built in past years and 260 orbital vessels which had escaped from the rule of Con-Human.
Yet many humans unable to leave the planet of their birth chose to fight instead and regain countrol of their mother planet.
Those who chose to fight were faced with a fearsome struggle for their continued existence against the evolving and awesome powers of the Con-Human system.

20年間にわたる抵抗の末、ようやく制空権を手に入れた人類は、以前から建造していた
500隻の移住艦と〝Con-Human〞の制御下から逃れた軌道艦260隻を加え母星を脱出。
しかし、母星から離れることができない多くの人類は、母星奪還の道を選んだが、
進化を続ける〝Con-Human〞の強大な戦力の前に存亡の危機に立たされる。

## M.C. 0183

Having judged that the very existence of the Con-Human system posed a threat to all forms of life, mankind decided to utterly destroy its mother planet.
Although this led to Operation Meteor,(the first plan to destroy the planet), the venture ended in the destruction of 70 percent of the attacking fleets.

人類は〝Con-Human〞の存在を全生命体にとっての脅威と判断、母星の完全破壊を決断する。
そして、第一次惑星攻略戦（OPERATION METEOR）がおこなわれるが、
作戦は失敗し艦隊の70%を失う。

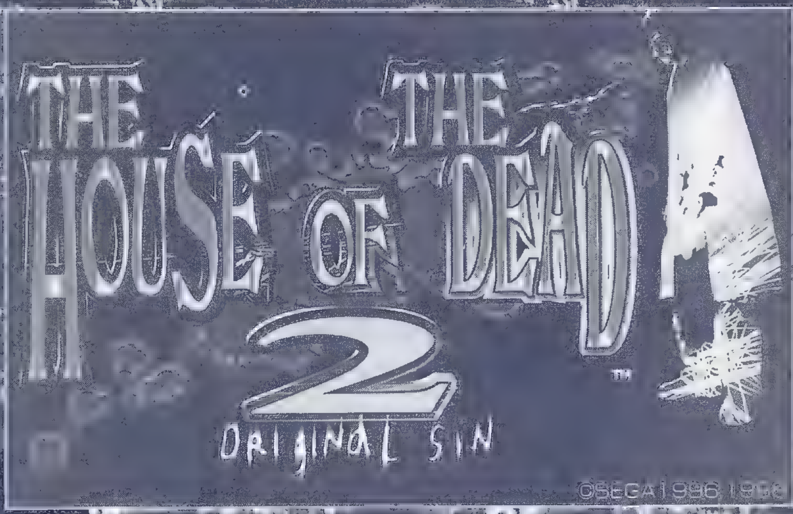
## M.C. 0185

We managed to separate the human clone from the Con-Human computer environment , but we could still not stop the violence generated by the Con-Human.
Can we call the Con-Human and human clone a new life creation?
Are we supposed to be destroy by this creature?
The humans who are fighting against their ominous fate will use their latest strategy resulting in Operation Ray Force.

クローンとの融合を断ちきったものの、既に〝Con-Human〞の暴走は止まることがなかった。
人と機械の融合した〝Con-Human〞は新たな生命と呼べるのか?
我々は滅ぶべき存在なのか?
運命に抗う人類は、その答えを最後の作戦に託す…
OPERATION RAYFORCEに。

**※「レイクライシス」攻略は、まだまだ続きます。**
**乞うご期待！**

# 素早さ正確さ連射力




**当たらない、と悩んでいないだろうか。これまで無意識に銃を構えていたという人には必見だ。銃の持ち方を再考することで、先へと進む道が開かれるかもしれない。**

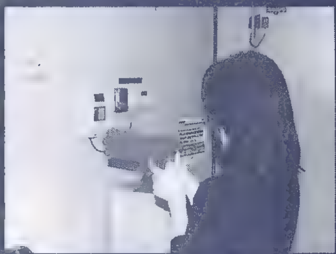
## 銃の構え方とリロード

銃の持ち方についての質問を受けたこともあって、ここで改めて考察してみたい。どういう持ち方で銃を扱えば標的をより確実に射抜くことができるか、というのが今回の冒頭のテーマ。銃の持ち方とはあまりにも初歩的な内容だと思われるかもしれないが、おざなりにはできない重要な問題だ。自分ではしっかり狙ったつもりなのに当たらないことが多い、などという人にはぜひご一読願いたい。

さて、銃の持ち方はゲームに慣れていくうちに自分なりのスタイルができて、洗練されていくものだ。しかしこれがなかなかうまくなしんでこなかったり、また銃の持ち方を念頭に置かず、ただ当たらないと落ち込んだり腹をたてている人も少なからずいるのではないだろうか。ここで少し、自分に合った銃の持ち方を研究してみよう。

先に初心者にお勧めできない、あまり良くない例というのを挙げてみよう。町中を見ていてわりと多い、銃を片手で持つ人。これは狙う対象に素早く照準を合わせやすいような錯覚におちいるが、その反対で照準がぶれて外れやすいのだ。慣れてくれば問題なくなるかも知れないが（2丁拳銃でクリアする人などは当然片手持ちなのだから）、初心者にはかなりハードな持ち方だと言える。初めのうちは両手を使って銃を安定させよう。きき手の人差し指をトリガーに掛けて、反対の手を添えるような形が望ましい。両手のバランスなどは、囲みの中のそれぞれのライターの項で触れているので参考にしてもらいたい。

また両手で持っているにもかかわらず、両ひじが縮みあがってしまっているのも良くない例だ。これは比較的、腕力の少ない女性に多い。なぜ良くないのかというと、この持ち方は手首の固定が甘くなって照準がぶれやすいのだ。



悪い持ち方の例。両ひじが体に近接しすぎて、自由が効かない。

上の写真の例だと、両腕が体に接近しすぎている。そのため画面の端から反対の端へ、などの長距離の照準の移動の際に、手首をひねるように狙いをつけてしまいがちだ。この持ち方で手首を固定しようとすると、体でかなりの向きを調整しなければならないので大変だ。

ある程度、両腕を体から離して構えるというのも重要だ。腕力のない女性や初心者にとっては、最初のうちは結構キツイかもしれない。

わりと無意識にやっていると思うが、自分が普段どうやって銃を持っているかを思い出してみよう。自分にとって最も正確に狙い、素早い連射ができる持ち方ができているだろうか。今、持ち方を変えたからといって突然先に進めるようになるというものではないが、先々で影響がでてくることは間違いない。囲みの中には3人のライターの例を挙げた。それぞれ違った持ち方を自分のスタイルにしているので、参考にしてほしい。

### 善之字元帥の場合



画面の真正面に立って両手をまっすぐに伸ばし、銃を構える。きき手（彼の場合は両ききだが、多くは右手）をトリガーに掛けて、左手を添えるように持つ。両方の手で銃をひっぱるように力をかけることによって、中心の位置を正確にとるようにしている。照準が画面内を大きく移動する際でも、腕をぴんと張っているので狙いを付けやすいのが長所。しかし両腕の筋肉にかなり力を使っているため連射速度を上げるのが難しい。腕力のない人や女性には、やや不向きかもしれない。

### きらり屋の場合



きき手をトリガーに掛けて、反対の手は銃身の下あたりをしっかりつかむ持ち方。アンバランスな両手の位置関係で、銃を固定する。脇が閉じて腕が体に接しないように意識して、照準の移動をスムーズに行うよう心がけている。両手の力加減はほぼ同等であるが、比率は右手（きき手）4に対して左手6くらい。そうすることで、わりあい連射をきかせることができる。腕に力のない女性にお勧めだ。しかし長距離の照準移動の際には、ぶれが起こりやすいのが欠点。

### キャサ夫の場合



一応両手持ちではあるが、本来は片手持ち。ほとんど右手（きき手）の力だけで銃を持ち、左は微妙な調整をつけるために添えているだけ。また上記の2人が画面の正面に対して、斜めに構え右目のほうを銃の照準に合わせて狙うのが特徴。片目で狙うことによって銃の先端と画面上の的が一直線上に並ぶため、初弾のヒット率が高いという長所がある。しかし斜めに構えることによる、銃の左右の振り（特に左方）が若干やりづらいという難点がある。

ジェームズ、大変なことになった。君たちと二手に分かれて調査を進めていたハリーとエイミーが、どうやら敵の手によって拉致されたようなのだ。さらに、その件でゴールドマンから連絡があり、その内容は、二人を取り戻したくば遺跡の最深部にあるコロシアムまで来いとのことだ。

これはどう見ても罠としか考えられないが、彼らを見殺しにするわけにもいかない。危険は承知の上だが、君たちには彼らを救出に向かってもらうことにした。

現在判明している情報を伝えておこう。まず、コロシアムへと向かうルートは、「WATER FALL」から侵入

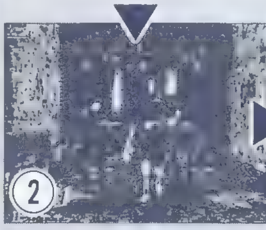
# "TOWER"を水上で倒してからのルート

## ●WATER FALL

ステージ3ボスを水上で倒したときのスタート地点がここ。どうやら「TOWER」と戦った場所の水がこの場所まで流れ込み、滝を作っているようだ。



まずは3匹のゾンビ。耐久力の低いタイプなのでそれほど問題ない。



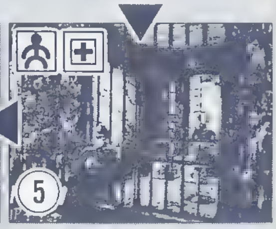
問題は中央の仮面を被ったゾンビ。真っ先にこいつから片付けること。



画面右からブーメランを投げるゾンビが。投げられる前に倒してしまえ。



奥の暗闇からコウモリの群れが出現。群れの中央めがけて連射あるのみ。



民間人を助けるとライフをくれる。ゾンビの腰を狙うと成功しやすい。



トカゲは近寄られると始末におえない。階段付近にいるうちに倒せ！



ここで救出に成功すると⑧へ、失敗してしまうと⑮へと進むことになる。

## ●PIPE SPACE(A)

排水パイプが集中しているエリア。おそらく近代になってから遺跡を改築したのだろう。



パイプ上のトカゲ2匹は、ぶら下がって攻撃してくるところを狙うべし。



ソードマンは、剣を振り上げながら向かってくるときに頭部を狙え！



この場所のトカゲとは距離が近い。押し返すことを第一目標にしよう。



最初に狙うのは仮面を被ったゾンビ。柔らかいゾンビは後回しでもいい。



再びコウモリの群れが出現。ここを抜ければ、すぐにコロシアム前だ。

## ●COLOSSEUM(A)

コロシアムの右側ゲート前。写真⑬はかなり難しい救出イベントだが、うまく成功させたい。



まずは民間人を助け、その後でソードマンを倒したいが…かなり難しい。



ブーメランを投げられたらダメージ必至。投げられる前に倒すこと。

## ●DUCT(A)

⑦の救出イベントを失敗すると、このDUCT(A)へ。なるべくなら来たくない場所だ。



このゾンビは弱点の頭部が視界に入る前に攻撃してくる。胴体を狙え！



ダクトを出た瞬間、2体のゾンビが！仮面を被ったほうから先に狙うこと。



写真㉝と同じ場所だが、こちらのルートではゾンビが1体しか出ない。



遺跡中央へと向かう通路も、どうやら吸血コウモリが巣くう場所らしい。



左を向くとソードマンが！ちなみに、ドラム缶にはコインが入っている。



はじめに視界に入るのは右のゾンビだが、ここは左から倒すほうがいい。



階段の上からトカゲ2匹が現れる。近寄らせないようにすれば楽勝だ。



⑬と同じ場所だが、こちらのルートだと民間人はすでに殺されている。



ここも⑭と同じ場所だが、こちらは1体減っているのでずいぶん楽だ。

# "TOWER"を砂地で倒してからのルート

## ●EARTHEN PIPE

EARTHENとは「陶製」の意味。まさかこの巨大パイプがセトモノだとは…。



26 3体のゾンビが出現するが、すべて耐久力は低いので問題ないだろう。



27 仮面を被ったゾンビが出現するが、ここもそれほど難しくはないはず。



28 ㉗に続いて、もう1体が画面左からジャンプしてくる。着地際を狙え。



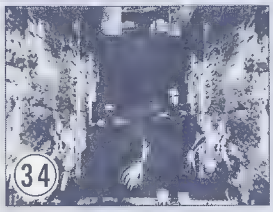
29 トカゲ1匹が出現。なるべくヤツらが近寄ってくる前に倒してしまおう。



30 民間人にぶら下がっているゾンビを倒すと㉞へ、倒さないと㉛へ分岐。

## ●PRISON

遙か昔は監獄として使われていたのだろうか…それとも、コロシアムで戦う剣奴たちが収容されていた場所なのだろうか。いずれにしても、おぞましい場所だ。



34 ここは暗くて見極めにくいが、仮面を被ったゾンビから先に撃つこと。



35 ソードマン2体出現の難所。一度に両方怒らせないように射撃しよう。



36 ここでは下手に連射せず、パイプにぶら下がってくるところを狙おう。



37 人質救出→仮面ゾンビ→残った1体の順に処理するのが最善のパターン。



38 鉄格子の向こうには隠しライフもある。回収できる時間は意外と短いぞ。



39 鉄格子の向こうにいるコウモリは狙いづらい。抜けてきたヤツから狙え。



40 下への階段からトカゲ2体が出現。距離が近いので跳びかかられやすい。

## ●COLOSSEUM(C)

コロシアムの左側ゲート前。写真㊷は仮面ゾンビ3体の難所になっている。



41 ソードマンの動きは遅い。右側のゾンビを倒してからでも間に合うぞ。



42 なるべく仮面ゾンビの隊列が整う前に、1体でも数を減らしておきたい。

し、「PIPE SPACE(A)」を通過するルートを選択するのがベストだと思われる。なぜなら、このルートは途中で1つ、ステージクリア時に1つのライフを獲得できる唯一のルートだからだ。

もしもそのほかのルートを進んだ場合、遺跡内部に囚われている民間人を十分救出できず、ボーナスライフを獲得することができないことを覚悟しておくこと（このステージでは、ボーナスライフ獲得に必要な救出人数は3人）。

なお、ステージの最後に待ち受けるのは、最強生物との呼び声が高い「STRENGTH」のようだ。細心の注意を払って進んでくれ。

## ●DUCT(B)

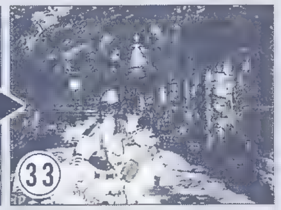
WATER FALLからのルートと合流する場所だが、敵の配置などは違うので注意。



31 右のゾンビから倒すと、仮面ゾンビからダメージを受ける可能性が高い。



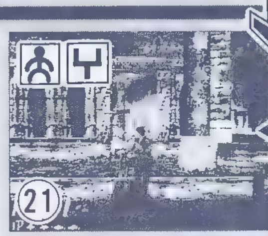
32 囚われの民間人は、ゾンビを撃っても牢屋の錠前を撃っても救出できる。



33 ⑰と同じ場所だが、こちらはゾンビが1体増えて難しくなっている。



20 遺跡中央の幻想的な泉。だが、感慨にひたっている暇もなくトカゲが！



21 この民間人を助けることができれば㉒に、できなければ㊸へと進む。



43 エレベーター前。セオリー通り、仮面を被ったゾンビから倒していこう。



44 エレベーターで上った直後。ブーメランを投げられる前に倒したい。

## ●STAGE BOSS STRENGTH

ようやくたどりついたコロシアム。だが、君たちを待っていたのは「力」の名を持つ恐るべき敵だった！



45 尋常ならざる体躯でチェーンソーを振り回す。まさに「ストレングス」！



## ●キース

巨大なトカゲゾンビで、物陰からいきなり出現する。弱点は頭部になるが、的が小さく、ヒットしづらい。弱点以外に射撃した場合は、耐久力があり、一度倒れてから再度襲ってくる。複数いるときは、なるべく同じ周期になることを考えて射撃しよう。



## ●ケン

両腕に鉄の爪を装備した仮面ゾンビ。複数で現れるパターンが多い。弱点は頭部だが、仮面で防御されていて、2発の弾丸が必要だ。近付いてから鋭い爪で殴りかかるように攻撃するので、早めに対処したい。なお、爪で弾丸を防御するのも特徴だ。



## ●グレゴリー

体を覆い尽くすほどの巨大な剣を武器に、突如出現するグレゴリー。その巨大な剣は、銃弾を防御する意味も兼ねているようだ。上半身は剣で防御されているので、射撃しても弾かれてしまう。足元を狙って射撃して、ひるんだときに頭部を狙うのが攻略法だ。



## ●ライアン

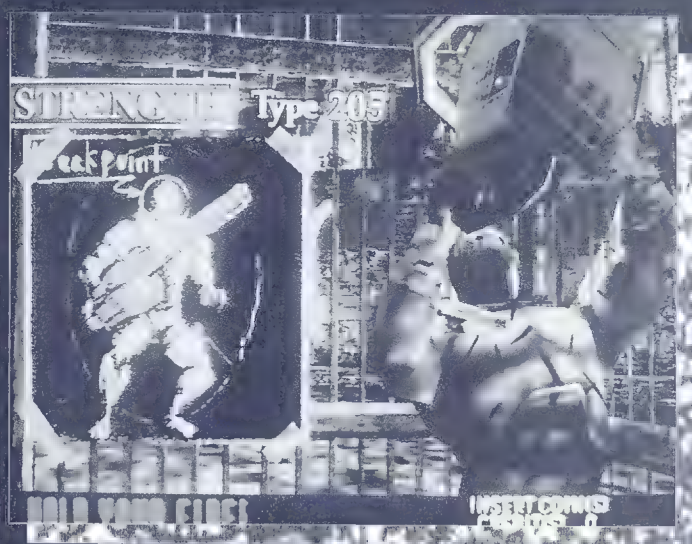
ブーメランを手にしているゾンビで、襲ってくる方法もさまざま。遠くの場合は、2つのブーメランを投げ、近いときは直接殴りかかってくる。2匹で出現する場合が多く、ダメージをくらいがちになるだろう。早め早めの射撃を心がけよ。

# ～STAGE 4～
# STRENGTH Type 205

**中級者にとっての第1難関、ステージ4ボス「STRENGTH」。走ってくる迫力に圧倒されるな!**

巨大なコロシアムで待ち構えているSTRENGTH。周りには高い壁が立ちはだかり、迷路のような場面で戦うことになる。ステージ4ボス「STRENGTH(ストレングス)」は、マッチョな感じの大型ゾンビで、とにかく逃げても逃げても追い掛けてくる。そして、近付かれてしまうと、手にしている巨大なチェーンソーで殴られダメージを負う。

ストレングスとはコロシアムで戦うわけだが、ここもまたステージ3ボス同様、通ってきたルートによって、ボス戦での地形が若干異なるようにできている。迷路を作り出す両脇の壁だが、これがルートマップ上、右だとやや狭め、左だとやや広めになっている。ちょっとした違いだが、実際ボスと戦ってみたとき、狭いほうが圧倒される感じで難しくなるだろう。




## まさに攻撃が最大の防御なり!

ストレングスの攻撃は、基本的にチェーンソーによる殴り系の攻撃。ただ、その殴るという攻撃も、ある一定の距離にストレングスを近付けてしまった場合のみのものとなる。

ストレングスが出現後、迷路の中をとにかくプレイヤーは逃げる(強制)。それをストレングスはもの凄い速さで追い掛けてくるのだ。そして近付かれると、大きなチェーンソーを振りかぶって攻撃に移る。これを回避するには、ひたすら弱点の頭部を狙って射撃!これに限る。

しかし、それも安易なことではない。というのも、巨大なチェーンソーを頭の上に構え、振り回しながら走ってくるので、射撃してもチェーンソーで防御されてしまうのだ。だから、基本的に追い掛けられる場面での攻略は「ひたすら撃つべし!」これ1つだ。

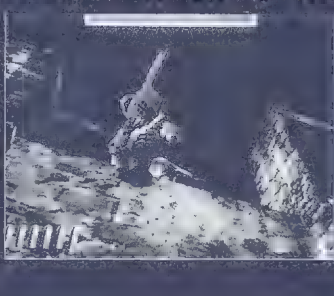
走って追い掛けられているときに射撃がヒットすると、ストレングスの動きを止めることができ、ボスとの距離が取れるので余裕ができる。とにかく撃ちまくって押し返す!!これが基本と思ってもらいたい。ただ、距離が開くとストレングスも曲がり角で一度姿を消し、壁を破壊して再び目の前に現れ、距離を保とうとするので油断は禁物だ。

ストレングスが曲がり角で消えたときの出現パターンは、壁破壊だけではない。恐らくこれが一番くらいやすいものとなるが、高い所からジャンプと同時にチェーンソーを振り下ろしてくるときがある。この攻撃は、ちょっと怖いかも知れないが、着地寸前を狙って頭部に射撃すると命中しやすいはず。逆に、高い所で射撃をしても、体で頭部が隠れてしまっていて、当たらないことが多い。はじめは何度かダメージを負うと思うが、慣れれば結構簡単になるので、落ち着いて射撃してみよう。

ストレングスの攻撃にもう1つ、遠くからナイフを投げてくる形態もあるが、単発なので注意しておけば問題ないだろう。


頭部は防御されるが、ひるまず撃って撃って撃ちまくれ!


非常に嫌な攻撃だけど、これくらい引き付けてから射撃しよう。


どこにいったかと思ったら、あんな高い所から飛ぶのかっ!?

# キャリバー一口メモ

## エッジマスターの固有技発見！

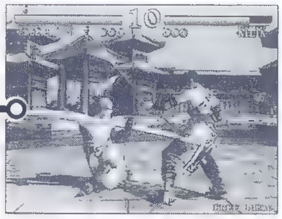
すべてのキャラをコピーするエッジマスターだが、エッジマスターしか出せない固有技を発見したぞ！

キャラクターが、キリクかソン・ミナのみの技なのだが、キリクの玄淵（8WAY-RUN上下中Ⓐ）という技の派生技なのだ。通常、玄淵は中段と下段の2連撃なのだが、エッジマスターの場合、そこからさらにキリクの特殊起き上がり攻撃（ダウン中Ⓐ+Ⓚ）を出す3連撃となるのだ。コマンドは8WAY-RUN上、下中ⒶⒶで、攻撃判定は中、下、下だ。

しかし、3発目の攻撃のボタン入力時間が非常に短いため出にくいのだ。よって確実に出すならⒶボタン連打だ。



エッジマスターはこの後に下段攻撃を出すことができるのだ！



キリクやミナでは、通常この下段攻撃で終わりなのだが、

# まだまだイケてる！

SOULCALIBUR™

©(株)ナムコ

**さて今回でVS攻略が全キャラ終わり
ソウルキャリバー攻略も一区切りついたわけだが、
まだまだ需要はあるはず！
そんなわけで次号以降も攻略していくぞ！**

## こんな攻撃も使ってみる？ ジャンプ攻撃

ものすごく有効というわけではないが、状況によっては使ってみるものおもしろい。

担当：SHO

### 狙いどころ

ここで紹介するジャンプ攻撃は、Ⓖボタンを押しながらレバー入力する細かいジャンプ攻撃なのだが、実戦では使わなくても、さしあたって問題はない程度の攻撃なのだ。しかし、特定の状況によっては効果的なものもあるので、使うと非常にマニアックだ。

さて、肝心の狙いどころについてだが、大きく分けて3つに分けられるので順に紹介してみよう。

**●下Ⓐを狙う**

非常にバクチ要素が高いジャンプ攻撃なのが相手の下Ⓐをかわすパターン。ただ闇雲にジャンプ攻撃を出していたのではあまり意味はないが、御剣、吉光、マキシといった、下Ⓐが強く多用するキャラを相手にしたときは、割り込む技としてジャンプ攻撃を使ってみるのもいい。

**●固有技の下段攻撃を狙う**

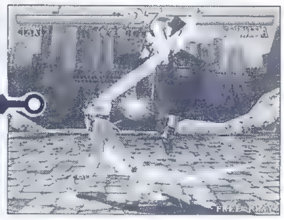
さまざまなキャラが持つ下段攻撃のなかでも、ジャンプ攻撃をあわせやすい技がいくつか存在する。例えば、御剣の居合い構えからくる下段ガード不能や、ソフィーティアのルミナスサテライト（跳び上がってから下段攻撃へ派生）はジャンプ攻撃を狙うことができる。

**●起き攻め**

起き攻めに関しては、ジャンプ攻撃を使う必要は全くないのだが、下段攻撃をかわしたり、ジャンプからの中段と下段の2択をかけることができる。またジャンプすることによって相手のガードを惑わし、それを逆手に攻撃することもできなくはない。



2段目の下段攻撃をジャンプでかわしてそのまま反撃することも可能だ。



ソフィーティアのルミナスサテライトはガード後反撃するよりも、

### 有効なジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃はキャラによってそれぞれ異なった技が用意されていて、ジャンプの上昇中と下降中でそれぞれ攻撃判定が違い、その攻撃パターンがⒶⒷⓀのボタンに対応している。基本的には上昇中の攻撃で中段、下降中の攻撃で下段という感じになっているのだが、キャラごとに、その効果が異なっている物が多い。

そこで、中でも有効に使うことのできるジャンプ攻撃をピックアップして紹介しよう。

**●浮かすことができるもの**

ヒットすれば相手を浮かすことのできるジャンプ攻撃は当然空中コンボまで連続攻撃となるので有効だ。代表的なのがマキシの下降中Ⓚやナイトメア、キリク、ミナの下降中Ⓑなどがそうだ。どれも中段攻撃なので、別のジャンプ下段攻撃で相手のガードを揺さぶることもできる。



見事にジャンプ攻撃がヒットしたら、迷わず空中コンボをたたき込もう。

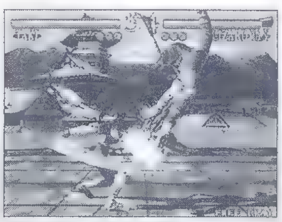


代表的なマキシの下降中Kは相手を浮かすことが出来る優秀な技なのだ。

**●ダウンを奪うもの**

次にヒットすれば完全にダウンを奪うジャンプ攻撃だ。これは、受け身がとれないダウン状態にヒットする攻撃が連続となり、有効な連携だ。

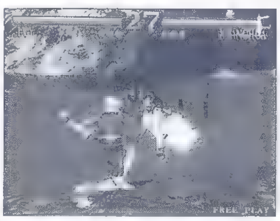
例を挙げると、タキ、キリク、ミナの下降中Ⓐなどがある。タキの場合は多少浮くので空中コンボも狙えなくはないが、威力を重視するならばダウンしてからⒶ+Ⓚ（側転）などで追い打ちを入れたほうがいいだろう。



受け身のとれないダウンを奪うジャンプ攻撃は追い打ちまで確定連携だ。

**●リングアウトを狙えるもの**

最後に紹介するのがジャンプ攻撃でリングアウトが狙えるものだ。細かくみるとリングアウトさせるジャンプ攻撃は結構あるのだが、有効なものとなると、ナイトメアとアイヴィーの上昇中Ⓚ（ソバット）がいい。また、アイヴィーの場合は下降中Ⓐの下段攻撃でもリングアウトを狙うことができる。この技はヒットすると、アイヴィーの左側に大きく吹っ飛ぶので状況によっては狙う価値はある。



左側面に吹っ飛ばすアイヴィーの下降中Ⓐは状況に応じて使いたい。

# チャンスを逃すな！ 新・コンボ集 〜第2回〜

いつまでも同じ追い打ちで満足せず、よりよいコンボでさらなるダメージアップを目指そう。担当：ちゃっきー

今回は、通常時に狙える大ダメージコンボを集めてみた。普段から使う機会が多い技からのコンボなので、ダメージ効率の強化に役立ててほしい。

ただし、条件つきのものには注意が必要。カウンターの有無などは、なるべく見て判断し、選択肢を変えられるようになっておきたい。

とはいえ、やられモーション自体に変化がないものは、判断が難しいことも事実。実際に技を潰したかどうかを目で確認できれば言うことなしだが、それが無理ならヒットマークの色や大きさで判断するのがいいだろう。

ヒットマークは、ノーマルヒットが黄色、各種カウンター（8WAY-RUN中ヒット&相手の技を潰したとき）時は青フチに赤、各種ランカウンターと技カウンターの識別ができないのが欠点だが、ひとつの参考にはなるはずだ。

どの方法にせよ、必要なのは経験と慣れ。常に意識していれば、自然に身に付くテクニックともいえよう。

## ●ソフィーティア

⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ（または⇧or⇩方向走り中Ⓑ）〜⇨➡Ⓑ



バウンドを拾って大ダメージ。リザードマンでも一応は可能だが…。

ステップが振り向きを兼ねるので、普通に⇨➡2回入力からⒷでOK。

カウンターでつながる⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ、または⇧or⇩方向走り中Ⓑから。

## ●マキシ

⇧方向走り中Ⓐ（カウンターヒット）〜⇩⇧⇨Ⓚ〜⇧Ⓚ



⇩Ⓚか⇩Ⓐ。確定ではないが、避けられにくい⇧Ⓑを狙ってもいい。

単体でダメージの高い⇩⇧⇨Ⓚを叩き込む。その後の確定追い打ちは…、

⇧方向走り中Ⓐで相手の技を潰した場合、よろけ時間が非常に長い。

## ●アスタロス

⇦⬅Ⓐ〜ⒷB+Ⓚ〜⇦Ⓑ



Ⓑ+Ⓚ後は、難しいが⇦Ⓑが確定する。直接2択を仕掛けてもいい。

アスタロスならコレ、ロックならⒶ+Ⓑ〜ダウン投げとつなごう。

⇦⬅Ⓐは、ラウンドスタート時ぐらいの距離でたまに狙ってみるといい。

## ●シャンファ

⇨➡Ⓐ（バックダッシュカウンター）〜⇧Ⓑ〜各種空中コンボ



空中コンボはお好きなものを。Ⓑ〜⇨➡Ⓚとつなぐのが一般的だ。

⇧Ⓑにつないで浮かす。滅多にないケースだけに、判断が難しいかも。

バックダッシュカウンター時のみ、特殊なやられモーションになる。

## 御剣の空中コンボを再考する

御剣の空中コンボといえば、浮かして⇩⇧⇨Ⓑが常識。単発の技にしてはダメージも高く、基本コンボとして現在も広く使われている。

しかし、お手軽すぎてこれだけでは不満、という人もいることと思う。そんなマニアックな人は、「⇩⇧⇨Ⓑため」に挑戦してみてはいかがだろうか。小さな差とはいえ、積もり積もれば結構な違いが出てくるもの。始動技の違いや浮きの高さによってタメ具合を調整し、もっとも効率のいいものを選んでいこう。

ホールド時間による⇩⇧⇨Ⓑは、全部で3種類の段階がある。ダメージはそれぞれ、最速が47、中タメが56、最大タメが66。数字でみるとピンとこないかもしれないが、実際にヒットさせてみると意外なほど違いがよく分かる。

まず最大タメが狙えるのが、⇧Ⓐからのフェイントアッパーとなる⇧ⒶⒷ。ヒット後にしっかり最速で入力しさえすれば必ず入るので、ミスらず決められるようになりたい。

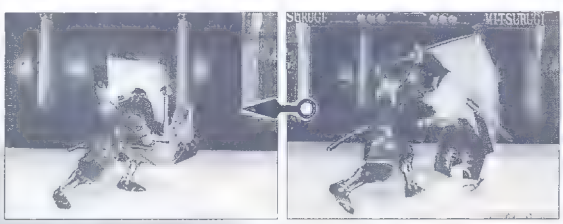
### 御剣・浮かし〜⇩⇧⇨Ⓑのタメ具合

| 浮かし技 | しゃがみ状態にヒット | 立ち状態にヒット |
| --- | --- | --- |
| ⇧Ⓑ | 最速 | 中タメ |
| ⇧or⇩方向走り中Ⓑ | 中タメ | 中タメ |
| ⇧ⒶⒷ | 最大タメ | 最大タメ |

カウンターの有無は関係なし。ヒット時の相手の状態のみが、浮きの高さに関わっている。

最大タメだけあって、合計ダメージはかなりのものだ。

そして、8WAY-RUNからスムーズに出せる浮かし技、⇧or⇩方向走り中Ⓑ後は中タメ。微妙なホールド時間が少し難しいが、マスターすれば必ず役立つはずだ。また通常の⇧Ⓑからでも、立ち状態にヒットさせていれば中タメが入るぞ。



妥協を許さない人は、⇩⇧⇨Ⓑの中タメを狙おう。タメ時間が難しいぞ。

⇧or⇩方向走り中Ⓑヒット、または⇧Ⓑの立ちヒット後のコンボは…、



最大タメが狙えるのは、⇧Ⓐからのフェイントアッパー後のみ。

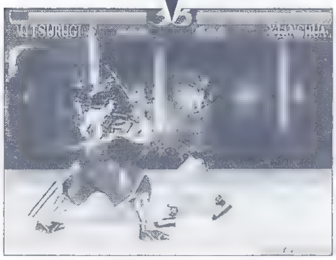
## VS シャンファ
### 動きに惑わされるな!
ポイントを押さえて、しっかりと対処していくことが重要だ!

担当：伊勢猫

シャンファの攻撃で軸となる攻撃は、テンポが非常に読みづらい攻撃連携と、特定の下段攻撃がヒットした後の2択がそれ。前者の連携については、あらかじめ連携攻撃になっている固有技以外に連携止めや、隙の少ない攻撃を組み合わせたバリエーションがある。このため、それを使ってくるプレイヤーによってメインの組み立て方が違い、一概にコレ!…といった対処は難しいのが実際のところ。

しかし、後者の2択に対してであれば、事前に知識として知っておくことで対応していくことは可能。これだけでシャンファに勝てる…とはいわないが、確実な勝率UPへと繋がることは間違いない。

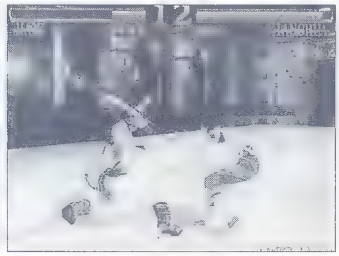

⇧Ⓐはガードすれば反撃可能な攻撃だがヒットしてしまうと…、


投げと立ち途中Kで完全な2択なので立ちガード投げ抜け基本。

### 2択のポイントと対処を知る

ヒット後にシャンファ側が有利で、なおかつ2択を狙ってくるポイントともなる下段判定の技は⇩Ⓐと、立ち途中Ⓐ+Ⓑの2つ。前者の⇩Ⓐは、リーチが長く、立ち状態からでも出せるため、⇧Ⓐの届く範囲に踏み込んだら⇧Ⓑなど、隙の少ない中段攻撃を使っての牽制が重要。割り込みや反撃以外での不用意な上段攻撃はできるだけ控えていく。

さて、ヒット後は立ち途中Ⓚと投げの2択がメインとなるので、安定は立ちガードをしながらの投げ抜け入力となるが、これはあくまでも基本。


立ち途中Ⓐ+Ⓑは出が遅いのでしゃがみ状態からの連携を先読みして潰していくのが理想形。

実際には再度の下段攻撃…といった選択肢が入ってくるため、シャンファ側の対応へ合わせてしゃがみガードをすることとも必要。また、⇧Ⓐをヒット後はこちらが強制的にしゃがみ状態にされていることとも合わせて覚えておこう。

もうひとつの立ち途中Ⓐ+Ⓑは下、上段まで連続ヒットする攻撃で、突差に対処しづらい。しかし、しゃがみ状態からでなければ出せないため、シャンファ側がしゃがみ状態になる技をくらった後に警戒することで対処できる。具体的には、⇧Ⓐ以外のしゃがみ状態になる攻撃であれば立ち途中Ⓐ+Ⓑの出かかりを⇩Ⓑなどで潰していくことが可能(一部例外あり)。見た目にそれと分かるもの以外では⇩or⇧方向走り中Ⓐや⇧Ⓑ後などもしゃがみ状態になっているので注意しておきたい。

ヒット後の派生技に関しては、反応でもしゃがみガードできるので、これも立ちガード+投げ抜けが基本。⇩Ⓑなどのガード後はこちらの攻撃ターンになるが、⇨Ⓑをガードさせられてしまった場合は要注意。イニチアシブがシャンファ側にあるので、無理に手を出してもいいことはない。


⇨Ⓑや⇨➡Ⓑガード後はこちらではなくシャンファ側が有利なので下段を警戒して立ちガード。

## VS ファン
### 乱世の英雄は右回りに弱い
中段の少なさ、横攻撃の貧弱さを突けば、中距離でファンを黙らせることができるぞ

担当：KAL

### 対ファン戦は右回りで動け!

ファンと闘う場合には、まずこの心構えから入っていきたい。ファンのもつ技は左右方向に対する攻撃範囲が狭く、ステップや8WAY-RUNで移動されていると当たらないものが多い。これはとくにファンから見て左方向、相手するこちら側から見れば右方向に顕著で、

『右へ右へと動き、ファンのさまざまな攻撃をかわしながら闘う』

という基本戦法が成り立つ。

これでファンの動きにかなりの制約を加えることができるので、肝に銘じておこう。


ファンは左側への攻撃があまい。右移動を多用しよう。

### しゃがみガード重視!

ファンというキャラのもうひとつの特徴として、

『中段攻撃が少ない』

というものがある。もちろん数だけなら中段技もあるにはある。ただし、メインを張って使っていく技の多くは上段か、中段でも出が遅くて見てからガードできるかどちらかだ。⇧Ⓚの中段蹴りや立ちⒷといった技はつなぎに使う"きざみ技"なので、被害は小さく、この際除外しておく。

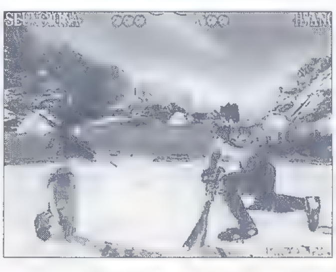
以上のことから、

『遠距離~中距離では右回りにステップ→8WAY-RUNを多用して技をスカし、もしガードするなら下段重視、近距離になったらまずは下段ガード』

という戦法ができあがる。

これを守れば⇧Ⓑのようなリーチ、威力のある技をかなりの確率でかわし、⇧ⒶⒶ(下・上)をガードするのも難しい問題ではなくなってくる。

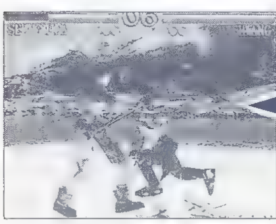
なお、⇨➡ⓀⓀのスーパーキャンセルは、1段目キャンセルは厳しいが、2段目キャンセルは普通に対応しよう。すなわち2段目立ちガード後すぐしゃがんで、⇩Ⓐや⇩Ⓚなどの小技で割り込むのだ。


上段、下段の強いファンだから、まずはしゃがみガード。

### 下→上はモーションの終わりをよく見よう

強力な技である下・上・中(横→横→縦)だが、基本的に下→上ガード後は右ステップすればOKで、3発目も、2発止めからの次の下段もともに回避することができる(下段ガード後はしゃがみ続けて上段をかわし、立ち途中技などで反撃するのがベスト)。下→上をくらってしまった場合でも、2発目で止まったのを確認してから右ステップすれば、次の下段は回避できる。確認してからのステップなので、この場合3発目出し切りは立ちガードすることになる。

これさえ知っていれば、下→上の繰り返しで固められることはなくなるだろう。あとはファン側が右ステップを警戒して⇨Ⓐや⇧Ⓑ+Ⓚ(左側への軸ずらし攻撃)などを出すかどうかといった読み合いになる。これらの技に対しては、立ちⒶや⇩Ⓐといった技が非常に有効だ。


右ステップで次の下→上をかわすことができる。


ヒット、ガードを問わず、下→上2発止めは…、

# VS タキ

## できるだけ離れて闘おう



バカになって振り回していれば、けっこう勝手に自爆してくれるぞ。

担当：はまー

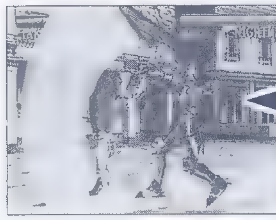
### 間合い重視！

まずは、タキと闘う上でのおおまかな方針を考えてみよう。

タキは武器のリーチが短く、相手にかなり接近しないとダメージを与えられないが、そのぶん技の回転が早い。一瞬の隙に接近されて暴れられ、なにをくらったのか理解できないうちにやられてしまうというのが、（タキが「らしく」闘っていれば）基本的な負けパターンだろう。

しかし裏を返せば、タキにはこの「基本」以上の攻め方がなく、「中距離戦」「遠距離戦」が非常に苦手。ナイトメア、ジークフリート、アスタロスであれば、長い横斬りをやみくもに振り回しているだけでも十分効果的だ。それ以外のキャラでも、自分から突進して勝負をかけることは極力避け（時間切れ寸前で負けているときなどは仕方ないが…）、リーチの限界ギリギリまで技を連携させて、とにかく距離をおいてしまおう。タキが実際に反撃するためには走って近づく時間がかかるので、結果的に反撃が間に合わないという矛盾が生まれる。重要なのは、ここで怯んでタキのターンにしてしまうのではなく、強気で暴れて出鼻を挫くことだ。

ただ、タキは忍者だけあって、8WAY-RUN以外の「移動技」をいくつか持っている。「いかにして近づくか」を考えるのはタキにしてみれば当然のことなので、そのバリエーションに慌てないことが肝心。それらの対処方法を表にまとめてみたので、参考にしてほしい。





対タキ戦では程良い「引っかけ技」となる。 ほかのキャラに対しては「息切れ」するので出さない技でも、

### 気をつけたい移動技

| 技 | 特徴 | 対策 |
|---|---|---|
|  中立or↑方向or↓方向Ⓑ+Ⓚ | ・上段をくぐる<br>・移動だけでなく、固有技に連携させることも可能 | ・中・下段の横斬りで潰す<br>・立ちガード(ガード投げ抜け) |
|  中立or↑方向or↓方向Ⓐ+Ⓑ | ・横斬りをスカせる<br>・着地の隙が小さい | ・ジャンプ前にリーチの長い技を当てる<br>・斬り下ろしor斬り上げ系の技で落とす(中立のみ)<br>・着地に技を重ねる(やや難) |
|  ⇨→Ⓚ（⇨Ⓐ+Ⓚ） | ・上段をくぐる<br>・全方位にまんべんなく攻撃しつつ、間合いを詰められる | ・ガード後反撃(立ち、しゃがみいずれも可) |

### 命とり!? へたな直感は

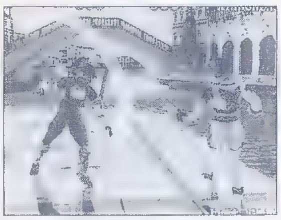
もし接近を許してしまった場合、とくに気をつけなければいけない技は3つ。

まずは「⇨Ⓐ」。リーチが長い必殺の下段横斬りで、出る早さもそこそこ。しかしガードできれば隙だらけなので、これを見てからガードできるようにするのが第1目標。

次に「⇦Ⓑ+Ⓚ」。これも下段で、リーチはないが、見た目に反して横への判定が大きい。結論だけ言うと、⇨Ⓐと違ってしゃがみガードは得策ではないので、できるだけ早い攻撃（Ⓐなど）で見てから潰せるようにしたい。

最後に「ⒷⓀ（ホールド）」。属性は「中、上」なので立ちガード安定だが、Ⓚをガードしてしまうとタキが大幅に有利になってしまう。この時点ですでにある程度のダメージは覚悟するしかないので、Ⓚをしゃがんでスカせるかどうかがポイント。かわせるようになったら、出の早い技で動きを止めておこう。

それ以外の技は、完全に読めていないかぎり立ちガードに徹する。もし下段攻撃が混じっていても、このタイミングで繰り出される下段は威力が全然ない。また、へたにガードインパクトや割り込みを狙うぐらいなら、2発ガードを目安として斜め後ろに下がってみよう。ラッシュに適した「中段の横斬り」を持っていないので、ほぼ確実に次の攻撃をスカすことができる。



攻撃力の高い「宿」からの派生も、ほとんど無効化できる。

### 相対的には「遅い」キャラかも？

最後に、細かい「弱点」をまとめておこう。

**●打点の高い上段が多い**

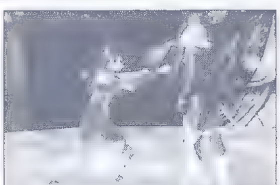
タキは、キャリバー界では意外と背の高いキャラ。武器も細身なので、姿勢の低くなる中・下段技で比較的容易に潜り込むことができる。

**●中→下段の連携に乏しい**

上、中→下や下→中はあるが、純粋な中、下は「立ち途中Ⓑ→Ⓑ」のみ。しかも、この技は非常に使いにくい。タキをよく見ていれば、下段がくる前になんらかの対抗手段が打てるはず。

**●投げが弱い**

一応コマンド投げを持ってはいるが、根本的に投げの使い勝手が悪い。まず、投げ間合いが極端に狭い。さらに、通常投げのつかみ判定発生が他キャラに比べて2フレーム遅い。直接的な影響は少ないかもしれないが、それだけ打撃で潰しやすいということを覚えておこう。



技を2発ガードできれば、そこはもう投げ間合い外だ。

また、使える投げがⒷ+Ⓖに偏ってしまっているのも、ある意味マイナス。投げ抜けはⒷの1択でOKだ。




タキは近づかないとダメージを与えられないぶん、近づいた後はかなり気合を入れてくるので、近寄らせてしまったら苦労するのはある意味当たり前。連携を覚えてガードして反撃して…という対処は、もちろんできるに越したことはないが、タキとしては「だからどうした、それでもこちらの有利は変わらないぞ」と思っているはず。本当に「負けない」ためには、やはり接近戦に付き合わないことが第一だろう。

# 長きにわたる抗争は、ここにひとたびの終止符を迎える

# サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE



担当：MVP、善之字元帥、RED、KMT

## キャラ別最終指南 ウォン

連載最終回となる今回は、軍サイキッカー部隊の黒幕・ウォンをさらにつきつめて研究してみることにしよう。

担当：善之字元帥

### 戒めの洗礼の落とし穴

ウォンを支えるほぼ唯一の攻撃的超能力技である「戒めの洗礼」。追加入力まで含めれば3回のヒットで倒せるだけの威力と攻撃判定の広さは、相手にとって脅威以外の何物でもない。

しかし、ことウォンの側から戒めの洗礼を考えたとき、意外にもこの技の欠点は浮き彫りになってくる。ずばり、その欠点とは「追加入力時の状況の悪さ」なのである。

顕著な例を挙げてみよう。もしも結界の底面に相手を押しつけた状態で戒めの洗礼をヒットさせ、追加入力まで入れてしまったら、相手は回復から硬直中のウォンに反撃することが可能。もしもこのときの対戦相手がガデスやキースだったら、メテオブッチャーやブリザードトゥースなどの極大超能力技を受けてしまうことになるのだ。

まあ、今のはかなり極端な例だが、戒めの洗礼は「追加入力なしの場合はウォンのほうが先に、追加入力ありの場合は相手のほうが先に動ける」ということを覚えておこう。

### 状況に応じた行動を

それでは、実際に追加入力をしたほうがいい場合とそうでない場合について、状況別に説明していこう。

●結界壁が近い場合

剣の爆風で相手が吹き飛び、そのまま結界の壁にぶつかるような場合は、基本的に追加入力まで入力せず、相手が壁に当たったところを投げてしまうのがベスト。これは、相手を下壁に叩きつけても反撃を受けないうえに、横壁に叩きつけた場合は、ウォンのほうが先に動けるというオマケつきなので、起き上がりにPサイYインパルスを出してこない（あるいは、サイコゲージが少なくて出せない）相手には投げとバリアブレイクで起き攻めを狙ってもいい。

一応、追加入力まで入れたときよりも若干ダメージは低くなるが、サイコゲージを温存できるというメリットもあり、積極的に使っていくだけの価値はあるはずだ。

●画面中央の場合

剣の爆風で相手が吹き飛んでも壁にぶつからないような場合は、若干状況が複雑になる。このときに考えなければならないのは、相手との距離とウォンのサイコゲージ量だ。

**①相手との距離が遠い**

もしも相手との距離が遠い場合は、残念ながら追加入力以外に手はない。追加入力で36%のダメージを与えて、仕切り直しを狙っていこう。

**②相手との距離が近く、サイコゲージが100%以上**

この場合、対戦相手（ウォンを除く）は完全な世界を阻止できない。時間を止め、サイコゲージ量に応じて最適の連続技を叩き込もう（連続技については、ゲーメスト11月30日号参照のこと）。

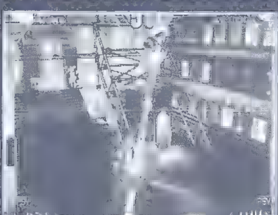
**③相手との距離が近く、サイコゲージが50%以上**

クイックダッシュからのバリアブレイクがベスト。相手が回避バリアを張っても張らなくても、戒めの洗礼の追加入力時よりダメージが大きくなる。ここで相手のサイコゲージを見て、回避バリアを張れるか否かを判断できればさらにいいが、判断するのはなかなか難しいだろう。

**④相手との距離が近く、サイコゲージが15%以上**

①と同様、追加入力しよう。

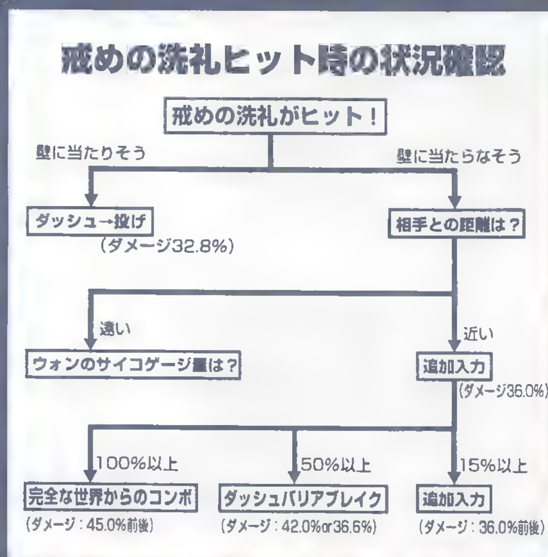
これらの状況判断を一瞬にして行うのはなかなか難しいが、できるようになればウォンは確実に強くなる。別表には判断手順をフローチャートにしてまとめておいたので、こちらも参考にしてみよう。



戒めの洗礼を結界下で当てたとき、追加入力をしてはいけない。



相手の回復から、硬直中のウォンに反撃が入ってしまうぞ




### 全体的な戦術の変化

さて、最後に少し、ゲーム発売当初と比べて変化した戦術について触れておこう。

発売当初のウォンと比べて最も変わったのは、相対的に戒めの洗礼を撃つ回数が減少したということだ。これは、全体的にプレイヤーのレベルが向上してきたため、撃ち分けにひっかかりづらくなったことが関係している。

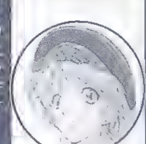
そして、そのかわりに多用するようになってきたのが投げである。ウォンの投げの発生が全キャラ中最も早いことは以前にも触れたが、この早さを活用することにより、ダッシュ強攻撃やバリアガードで相手を壁にぶつけたときの投げの成功率が他のキャラよりも格段に高くなるのだ。

もちろん、投げを多用するようになった背景には、戒めの洗礼の撃ち分けを警戒して必要以上に動き回らないという最近のトレンドがあるが、投げを狙って相手を追いかけるようになったら戒めの洗礼の撃ち分けを狙うという考え方は実に理にかなっているといえよう。

以上のことから、これからのウォンは、相手を走らせるための「ダッシュ攻撃（投げと各種打撃）を中心とした戦術」と、走り回る相手に対する「戒めの洗礼を中心とした戦術」の2つを軸にして、相手の動きを適度にコントロールするタイプのキャラクターになっていくことが予想される。

G杯ではあまり芳しい成績を残せなかったウォンだが、その潜在能力は高い。使いこなせば必ず上位キャラに食い込んでいけるはずだ。

## VSウォン ウェンディーの場合



わが道を行くウェンディー。ここで、相手がウォンだからといって、大きく戦法が変わることはない。が、知っておくと役に立つ知識というものはあるので、それをここでご紹介しておこう。

### トライクレセント活用法

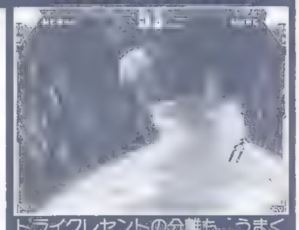
対ウォン戦では、弱強や弱弱強などのコンボをヒットさせた場合、キャンセルでトライクレセントを出すのが常識。いうまでもなく、これは虚空の幻影対策だ。

もちろん、ウォンが虚空の幻影を出さなければ、トライクレセントはあっさり避けられ、無駄になってしまう。しかし、だからといってここで不利になるようなことはないので、毎回出すようにしたほうがいいだろう。

ただし、トライクレセントをキャンセルで出し、ウォンが虚空の幻影を出してこなかった場合は、トライクレセントを分離させてみるのも一つの手といえる。

このとき、適当に分離させるのではなく、分離したトライクレセントが自分のところに戻ってくるように分離させるのがポイント。分離時のスキを相手が殴りにきてくれれば、見事分離したトライクレセントがヒットするはずだ。

少し難しいかもしれないが、分離させるタイミング自体は毎回ほぼ一緒なので、練習すればある程度狙えるようになるぞ。



トライクレセントの分離も、うまく使えば戦力となる。

### 弱強↓戒めの洗礼は通常移動で避ける

ウォンの弱強をガードした場合、戒めの洗礼をキャンセルで出されると反撃ができないと思っている人が多いみたいだが、実は簡単に反撃する方法が存在する。

その方法とは、弱強をガードしたあと、戒めの洗礼を通常移動で避けてから反撃するのだ。ただしそのとき、単に通常移動すればいいというわけではなく、避けられる方向を知っておく必要がある。

ウォンと位置関係が真横のときは下に、それ以外のときはウォンの背中側に移動するようにすれば、戒めの洗礼を避けることができるが、それ以外の方向に移動すると戒めの洗礼を避けることはできないので注意してほしい。



この場合は、矢印の方向に動けば、戒めの洗礼を避けることができる。

## VSウォン ガデスの場合



前回の対刹那戦では、「スカシ目的の横ダッシュは比較的ローリスク、設置したグラビティーブリッドは盾としてアテにすると危険」といったことを少し説明していたわけだが、今回のお相手であるウォンの場合はこれと対照的だ。

### グラビティーブリッド

ウォン相手の場合、設置したグラビティーブリッドは盾として信頼できるものとなる。

ウォンは刹那のように多段の飛び道具を持たないため、設置されたグラビティーブリッドを消しつつガデスを攻撃ということができないからだ。

設置したグラビティーブリッドを挟んで、ウォンとガデスが一直線上でにらみ合っている瞬間はガデス有利。このことを理解しているウォンなら、かなりのプレッシャーを感じているはずだ。この状態で、設置されたグラビティーブリッドを無視して相手がどのような反応をしてくるかによって、動きを変えていこう。

### 横ダッシュのリスク・リターン

対ウォン戦におけるスカシ目的の横ダッシュは、ハイリスク・ハイリターンな行動といえる。

方向撃ち分けされる戒めの洗礼は確かに怖いが、ウォンの飛び道具は比較的スキが大きいため、横ダッシュでうまく避けることができれば、クイックダッシュからのメテオブッチャーやコンボが間に合うことも多いからだ。

ウォンが方向撃ち分けをするようになれば、ガデスが得意とする不意を突いたクイックダッシュからの攻撃も決まりやすくなる。

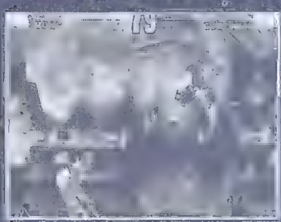
方向撃ち分けによる戒めの洗礼の直撃は、必要経費というには痛すぎるが、カウンターよりはまだマシ。ガデスの長所である鋭いクイックダッシュからの攻めを生かす意味も含め、ある程度は横ダッシュで揺さぶりをかけたほうが、トータルではいい結果が出せるのではないだろうか。

### アステロイドベルト

対ウォン戦においては、アステロイドベルトを付けるのは難しいが、付けて間合いを詰めてしまえば効果は大きい。

アステロイドベルトを付けたガデスに間合いを詰められてしまうと、ウォンには有効な対抗手段（多段技、岩を貫通する技）がないからだ。

アステロイドベルトを装着するときは、ウォンのサイコゲージに注意しよう。装着直後を完全な世界で狙われやすいからだ。



このような状況に持ち込めばかなり有利なのだが…。

## VSウォン 玄信の場合



### 連炎符で圧倒的優位に

玄信の代名詞である連炎符は対ウォン戦でとくに効果が高い。ウォンの必殺超能力技である戒めの洗礼を相殺しやすいからだ。さらに一度設置された連炎符を消す能力が低いので、連炎符を撒いたら次々に設置できるのも事実。

また、玄信の基本戦法である「連炎符→クイックダッシュ」という攻めは、戒めの洗礼の恐怖を気にせずにいけるので、ウォン側は逃げるか無理矢理クイックダッシュからのコンボを連炎符先読みで叩き込んで行くしかない。

したがって、連炎符の出しどころを逆に読みに使うのも良い手だ。少しでもガードする時間があればバリアガードで弾き、あらかじめ撃って置いた連炎符との挟み撃ちにできるので、連炎符を出したら一瞬様子を見て、ガードするか攻めるかの選択をしよう。

ちなみにウォンのコンボの弱強、弱弱強を通常ガードしたときは、スライドダッシュで最後の一打をかわして金輪を叩き込んでいこう。これでウォンのクイックダッシュにためらいを与えられるはず。

ここでためらいが生じれば、連炎符・轟雷珠などとの連携も非常にやりやすくなるので次第に攻撃のチャンスが増大！

### 完全な世界を阻止

完全な世界は、玄信にとってもっとも警戒しないといけない超能力であろう。飛び道具の弾速が速いものばかりなので、戒めの洗礼が使いにくいウォンは完全な世界に頼りたいものだ。

したがって、連炎符を撒いたからといって怠慢に構えているのではなく、猿のようにクイックダッシュで追い回していこう。くれぐれもそれが裏目に出ないように一瞬一瞬きっちりと状況を把握していくこと。ダメージに結びつかなくても焦らなければOK。

### バリアブレイクを多用

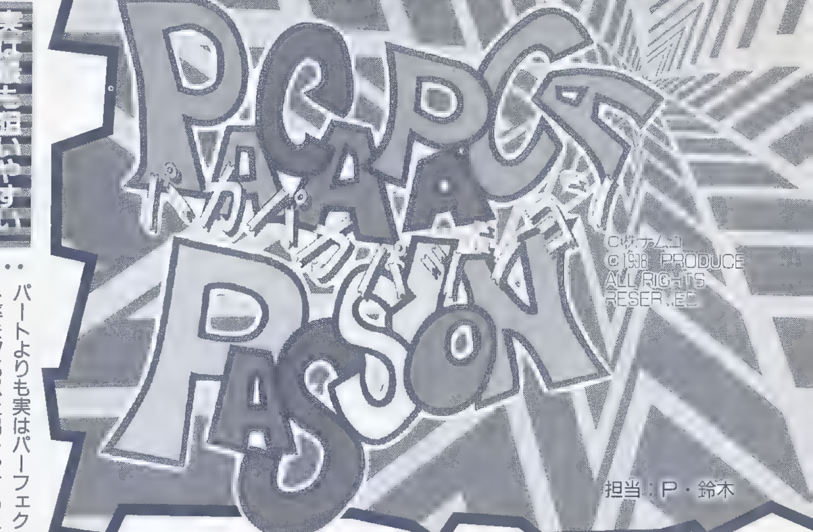
これは基本になるが、連炎符を撒いてすぐにバリアブレイクというのを使っているだろうか？バリアブレイクで連炎符の中に押し込む形にすれば、どんなガードでも崩せるし、はずしても自らが連炎符の上に乗るので超安全なわけである。ややズルい。

同様に、轟雷珠の戻りをガードさせたときもバリアブレイクが狙い目。とにかく超能力技で挟み込むのを意識してバリアブレイクを多用していこう。ちなみに轟雷珠は行きでも相手にガードさせれば10フレーム以上有利なのでどんどん使って攻め立てろ！



連炎符を一度撒いたら、あとは「撒きまくり」んで、追い立てる。

# Bule Noise(ドラム)で77%以上を目指せ!




担当：P・鈴木

## 実は最も狙いやすいドラムで77%強

さて、今回はスペシャル3曲目の「ブルーノイズ・ドラム」を攻略していこう。他のパートよりも実はパーフェクト率を77%以上出しやすい上に、総チップ数も多いので充実感溢れているぞ。更なる手強い曲「XL TECHNO」目指して、がんばっていこう。

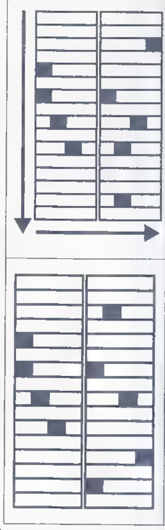
## イントロ部分

特にいやらしい部分はないので、この曲のテンポを掴みつつ、ついていけばいいだろう。強いて挙げるならば、曲が始まってから、何もしないで見守っているのではなく、自分の手なり足なりでテンポをあらかじめ取っておきたいところだ。

連打する部分、リズムを狂わされる場所もないので、ミスは許されないぞ。

チップ数…44
目標ミス数…5以内

### まあイントロですから



## メイン1

最もでてくるフレーズで、チップ数もそれなりに多い。気をつけるべき点は次の2つ。

●その1…赤の3連打

左手で連打をすると安定しにくいので、右手を使って赤を連打すると良さそうだ。時間的に青を押す余裕もあるので、赤3連打→青まで右手を使っていこう。

●その2…似ているフレーズ

赤→青→赤→青の後に来るチップの配置が2タイプあることに注意しよう。2タイプが交互に4セットずつくるだけなので恐れることはない。

緑→青、と連打で押す部分は、自分は両方右手で押しているが、リズムに自信がある人は右手→左手で押せばOK。

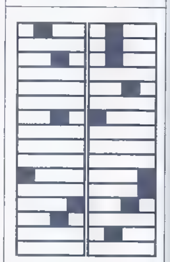
この部分は赤の3連打さえものにしてしまえば、高いパーフェクト率を取れるだろう。

チップ数…116
目標ミス数…13以内

### 基本



### 要注意(変則的)



## メイン2

メイン1からつながってくるわけではなく、メイン2に入ってくる直前の譜面が少しだけ変則的になっている点に気をつけよう。

メイン2の部分は、赤2連打→青が基本になる。そこさえミスしなければまったく問題ない部分といえそうだ。

●その3…赤2連打→青

連打を左手で行うのが苦手な人は、右手を使いたくなるだろうが、この部分で赤〜青まで右手を使うのはなかなか難しいかもしれない。

考えられるのは、
・左左右
・右右右
・右右左
の3パターンになる。意外に手をクロスさせたほうがうまくいくこともあるので、いろいろ試してみるのも手だ。

●その4…小節の頭のチップ

今さら感がある内容だが、再確認しておこう。2小節分が画面に表示されているが、上と下にある白いラインの外側2つずつに映されているチップは、

上…その直前の小節のラスト2チップ分
下…その直後の小節のスタート2チップ分

を表している。混乱しないよう気をつけると共に、目を画面下から画面上へ移動する際の情報源にしてみよう。ちなみに、自分は上と下では下を見るようにしている。

基本的には赤2連打→青を押すタイミングは常に同じで、13回行うのだが、1回だけ難しいタイミングの小節がある。この部分は慣れるまで諦めていてもOK。ダメもとで押していく程度でかまわない。

この後間奏にはいることになる。さほど問題ないだろう。

チップ数…61
目標ミス数…8以内

## 各曲各パートの難度を探ってみよう

割と気になるところなのが、「本当にこのパートは初級(中級)の難度なのだろうか」「同じ上級でも曲によって難度が違うのではないだろうか」という点。あくまでも担当的な見解から、難度をつけてみたぞ。

注目した点は2つ。「連打」と「リズム」だ。連打は、いわばスピード負け状態、どのボタンを押せばいいのかがわかりにくくなったり、見送らざるを得なくなってしまったりするフレーズが多いかどうか。

リズムは裏打ちや変則的なフレーズにより、「押すボタンは分かっているのにパーフェクトを取りにくい」状態になりやすいかどうか。

人によって得意分野が異なると思うので、「このパートは楽だ」と決めかねるところだが、参考に見てもらおう。

| | 曲名 | Cool Dancing | | | | ESCAPE | | | | SUN-J99MIX- | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 総チップ数 | パート | ピアノ | ブラス | ギター | ドラム | シンセ | シンセ | ドラム | ギター | ピアノ | シンセ | ブラス | ドラム |
| | スタンダード | 125(97) | 138 | 217 | 223 | 77(61) | 109 | 207 | 180 | 107 | 107 | 109 | 271 |
| | スペシャル | 283 | 304 | 465 | 569 | 165 | 247 | 481 | 414 | 166 | 171 | 261 | 395 |
| 難度 | 連打 | C | B | B | A | C | C | B | B | C | C | A | B |
| | リズム | B | B | A | A | C | B | A | B | C | B | B | B |
| | 総合 | B | B | A | A | C | C | B | B | C | C | A | B |
| | パート内順位 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 |

| | 曲名 | Lips XTC | | | | Blue Noise | | | | XL TECHNO | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 総チップ数 | パート | ピアノ | Kボード | シンセ | ドラム | Kボード | シンセ | ギター | ドラム | Kボード | シンセ | ドラム | ギター |
| | スタンダード | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | スペシャル | 344 | 291 | 480 | 580 | 260 | 487 | 677 | 644 | 451 | 800 | 884 | 849 |
| 難度 | 連打 | C | C | B | A | B | B | A | B | A | S | S | S |
| | リズム | C | B | A | B | B | A | A | A | A | B | S | A |
| | 総合 | C | B | A | A | B | A | A | B | A | A | S | S |
| | パート内順位 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 |

※( )内は練習　S：高　C：低

# 攻略地獄

## ヤマ場3

77%以上出せるかどうかの分かれ目になりやすいのがこの部分。リズムが変則的な上にチップ数が多いので、全部見逃すわけにもいかない。心してかかろう。

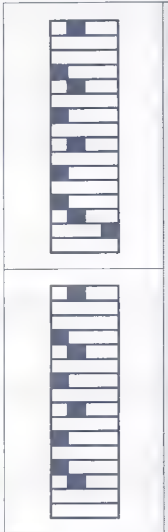
黄と赤が基本で、コレに緑が加わってくる。リズム（譜面）は変わらずに8小節繰り返される。文字にすると、「ターッタタッタ・タッタッタタタッ」となる。・印は2拍ずつわけたときの息継ぎとなるところ（わかりにくい?）だ。

難しければ、最後の緑を省いてもいい。押すならば、赤と緑の2つを右手で担当するといいだろう。やや忙しくなるので、緑を押そうとするために黄や赤のパーフェクト率が落ちる、ということのないように注意したい。

チップ数…72
目標ミス数…8以内

### 緑を消します

ターッタタッタ・タッタッタターッ



## ヤマ場6

後半のヤマ場となる部分。だが、前半のヤマ場よりも簡単に押すことができるので、あわてないようにしよう。

**その6…不必要な緑**

黄と赤に加えて緑が入ってくるが、緑は無視してしまってOK。すると、一見複雑に見えてしまうかたちも、「ターッタタッタ・タッタッタタッ」とすっきりしてパーフェクトが取りやすくなる。

慣れてきたら赤と緑を右手で担当してもいいが、無理する必要は全くないぞ。

この部分も、全く同じフレーズが8回繰り返される。緑以外のチップはパーフェクトでないと困るので、その点には集中しておこう。

チップ数…80
目標ミス数…20（緑含む）

## ラスト7

もう難しい部分はない。メイン1の変形パターンが3回繰り返され、緑と赤が2連打ずつ入ってくる2小節が入って終了だ。

**●その7…似ている譜面**

「タッタッタッタ・タッタターッ」

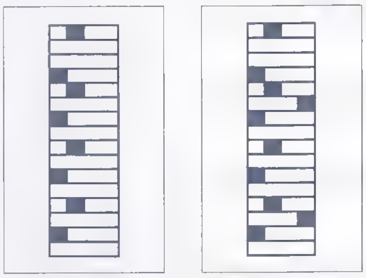
が基本リズムだが、2、4、6回目の小節には○で囲んだ部分のチップがない点に注意。

**●その8…気になる連打**

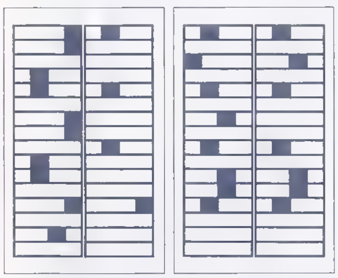
最後の最後である、赤と緑の2連打ずつの部分は、案外パーフェクトになりにくい。全部パーフェクトを狙う必要はないので、2つに1つ、パーフェクトを出すように気をつけて、20分の8くらいは捨てる気持ちで押していこう。

チップ数…69
目標ミス数…13

これにて終了だ!



そしてフィニッシュ



### ややムズフレーズ 赤を押す手に注意



## メイン4&5

再びメイン1と同じフレーズが4セット、16小節分はいる。この部分はメイン1ができるのであれば問題ない（というよりも全く同じ）。

チップ数…116
目標ミス数…13以内

メイン5

同様にメイン2と同じようなフレーズが入ってくるが、メイン2とそっくりそのまま同じではない点に注意。とはいっても、黄が少し増えているだけなので、失敗することもないはずだ。

チップ数…79
目標ミス数…9以内

## これでおそらく[illegible]%は超える?

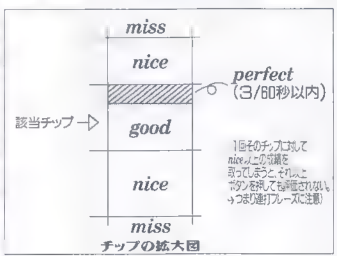
あくまでも計算的なものだが、パーフェクト率はこれで85%ほどは超える。当然、難しい赤3連打や、2回に渡るヤマ場を乗り越えられればの話なので、そう簡単にことは運ばないかと思うが、10数回チャレンジすれば、1回は77%を超えることもあるはずだ。まずはCPUに勝てるようになるまでがんばろう!（余談ですが、78%出してCPUに負けたこともあるのでそんなときは諦めましょう）

次はXL TECHNOのギターorドラムを解いていこう。完全な譜面を載せる必要がでてしまいそうだけど、極力譜面に頼らず攻略していきたいですな。

## パーフェクト等の評価のしくみ

パーフェクトを積極的に狙っている人は気づくかもしれないが、グッドよりもナイスのほうが出やすい感覚にあると思う。その理由を説明しよう。パーフェクトは、『光がボタン対応チップに移った瞬間（60分の3秒以内）に該当ボタンを押す』ことで得られる。その瞬間を超えるとグッド、光とチップが1つずれているとナイスになる。図を見てもらうとわかりやすい。

つまり、「ナイス→パーフェクト→グッド」の順で評価タイミングが存在するわけだ。音楽は慣れてくると、はしりやすくなる（少しずつテンポを上げていってしまいやすい）もの。ナイスはそのせいで出やすくなっているようだ。テンポを守っていく練習も必要だね。




チップの拡大図

**●ということは…**

あくまで推測だが、パーフェクトの評価はテンポの速い曲ほど取りやすいのではないだろうか。60分の3秒以内、というルールがあるのだから、クールダンシングよりも、ブルーノイズのほうが簡単、と考えられるかもしれない。

**●パーフェクト率について**

前々回の記事から変更のお知らせ。パーフェクト率は、左の表で得られるので、見送るよりはミス覚悟で叩きまくったほうがよいようだ。ただし、ミスすると当然自分側にチップが積まれるしスコアにも影響が出てしまう。やはり丁寧にこなしていきたい。

パーフェクト率＝自分が出したパーフェクト数／選択パート総チップ数×100

$$パーフェクト率 = \frac{自分が出したパーフェクト数}{選択パート総チップ数} \times 100$$

## わりとスコアなんかも狙ってみますかね

スコアについても説明していこう。パーフェクトが最も得点が高いのは当然だが、4連続までボーナス点が加わるので、いかにパーフェクトをつなぐかが勝負の分かれ目になる。

また、純粋に総チップ数が多いパートほどスコアが高くなるので、理論的には「クールダンシング（ドラム）」ドラム→ギター→ドラム」のルートが最も稼げることになる。

およそ135万点台が理論値となるわけだが、君も100万点プレイヤーになるぐらいまでがんばってみては。

### スコア表

| | |
|---|---|
| パーフェクト | 200点 |
| 2連続 | 400点 |
| 3連続 | 600点 |
| 4連続 | 800点 |
| グッド | 100点 |
| ナイス | 10点 |

郵 便 は が き

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト3/15号アンケート
GAMEST 編集部 行

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢(　　)歳<br>男・女 |
|---|---|
| □□□-□□□□ 電話(　　　) | |
| 都道府県　　市郡 区 | |
| 学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください | |
| ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品 | |
| ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか? | |

**締め切りは3月15日必着**

(キリトリ線)

郵 便 は が き

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト3/15号ハイスコア申請葉書

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢(　　)歳<br>男・女 |
|---|---|
| □□□-□□□□ 電話(　　　) | |
| 都道府県　　市郡 区 | |
| 学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください | |

(キリトリ線)

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時に注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社に問い合わせてもらってください。

**ゲーメストビデオ注文書**

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)
部数　　本
条件　買切
担当者
書名
回　巻
定価
注文日　月　日
株式会社 新声社

(キリトリ線)

**ゲーメストコミック注文書**

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)
部数　　本
条件
担当者
書名
回　巻
定価
注文日　月　日
株式会社 新声社

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター
名前
電話
住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

（キリトリ線）

# GAMEST

ゲーメスト3/15号

## ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト3/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、162ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年3月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　　理由は

2:今号の特集記事「AOUショー最強ゲームはどれだ!?」の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6 早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:あなたの好きな脱衣系ゲームのタイトルとそのキャラクター、そして理由を教えてください。

10.アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

11.今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、PNの末尾に付いている番号で答えてください。

文章　　モノクロイラスト　　カラーイラスト

12.あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

## ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL（　　）
貴店FAX（　　）
（条件）買切

| タイトル | 巻 | 本体価格 | 数量 |
|---|---|---|---|
| 私立ジャスティス学園 | Vol.42 | 6,500円 | 本 |
| 怒首領蜂2nd〜紅の弾幕編 | Vol.43 | 5,800円 | 本 |
| ストリートファイターZERO2 | Vol.25 | 4,660円 | 本 |
| バトルガレッガ | Vol.27 | 5,631円 | 本 |
| サイキックフォース | Vol.28 | 5,631円 | 本 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | Vol.29 | 4,660円 | 本 |
| レイストーム | Vol.30 | 5,631円 | 本 |
| X-MENvs.STREET FIGHTER | Vol.31 | 5,631円 | 本 |
| ゲーメストザオブザイヤー1996 | Vol.32 | 2,980円 | 本 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | Vol.33 | 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターEX | Vol.33 | 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターIII | Vol.36 | 4,800円 | 本 |
| 鉄拳3 ACT.1 | Vol.37 | 5,800円 | 本 |
| 鉄拳3 ACT.2 | Vol.38 | 5,800円 | 本 |
| 怒首領蜂 | Vol.39 | 5,800円 | 本 |
| ヴァンパイアセイヴァー | Vol.40 | 5,800円 | 本 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | Vol.41 | 5,800円 | 本 |

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

（キリトリ線）

## ゲーメストコミック注文書

貴店TEL（　　）
貴店FAX（　　）

| タイトル | 著者 | 本体価格 | 数量 |
|---|---|---|---|
| 速攻生徒会① | 小川雅史 | 485円 | 冊 |
| 速攻生徒会② | 小川雅史 | 505円 | 冊 |
| Gヒコロウのみんなはどう? | Gヒコロウ | 780円 | 冊 |
| 月華の剣士 | 藤田丈士 | 980円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズG① | 鷹岬諒 | 540円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズG② | 鷹岬諒 | 540円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズG③ | 鷹岬諒 | 540円 | 冊 |
| パラレルトラッパーズ! | いのうえ空 | 550円 | 冊 |
| サイキックフォース2012コミックアンソロジー | | 880円 | 冊 |
| ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム | | 880円 | 冊 |
| ねこばかコミックアンソロジーVol.6ねこなかま | | 780円 | 冊 |
| アクアリウム | 須藤真澄 | 950円 | 冊 |
| とりばかコミックアンソロジーVol.1〜いんこびより | | 680円 | 冊 |
| K.O.F コミックアンソロジー③ | | 780円 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ⑪ | | 590円 | 冊 |
| K.O.F 京vs庵 炎の対決 4コマ | | 590円 | 冊 |
| リアルバウト餓狼伝説2 4コマ | | 620円 | 冊 |

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

# INFORMATION



●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ3月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●まいど。今回の「HIT PRIZE」はお休み。別にネタ切れしたわけじゃなくて、次号でおこなう特集「春のプライズ大作戦」のために力を蓄えているのだ!!プライズに関することをいろいろ紹介していく特集で、もちろんプレゼントも充実!!お楽しみに！

## TOPICS

### 買ってね桃天使！

## 「かってに桃天使！」ドラマCD発売！

REREASE

プレイステーションソフト「DANCING BLADE かってに桃天使！」ファンに朗報！3月に発売される続編に先がけて、ドラマCDが2月26日にリリースされるぞ。

これは文化放送「CLUB db」内で放送されていたものに、ヒロイン・桃姫役でもあり、番組のDJでもある桑島法子が歌うテーマソング「Not Alone」とトークを加えたもの。

ドラマはゲームとは違うストーリーで、トークは桑島法子と、主人公・公丸役の緒方恵美やお狗役の白鳥由里との楽しいおしゃべりが凝縮。ファンならこれでご飯3杯はいけるッてな中身だ。

気になるお値段は税込み2243円でコナミ／キングレコードから発売（初回限定特典で、ピクチャーレーベルにWサイズピンナップ帯がつくぞ）。このシリーズは全2巻で、次巻は4月の予定だ。また3月26日にボーカル&サウンドトラックも出るので、ファンの人には桃の花が咲き乱れまくっちゃうね、こりゃ。



これが第一章の初回限定版のジャケット。フォトジェニックは桃姫（覚醒前）。

また、今回の紹介に合わせて、シールコレクション『かってに桃天使！』1BOXとファイルのセットを2名様にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人はハガキに「インフォメ桃天使なら○○っしょ！」係（○○にキミの好きなキャラ名を入れる）まで。



出演声優陣。ゲストに緑川光や、冬馬由美が参加。写真にはいないが、猿吉役の上田裕司もちゃんと出演しているのでご安心を。

### 未来のゲームクリエイターたちがここに！

## '98年度デジタルエンタテイメントアカデミー制作発表会!!

SCHOOL

1月の28日（木）～30日（土）、東京都新宿区で、'98年度デジタルエンタテイメントアカデミー制作発表会がおこなわれた。将来のクリエイターたちの作品を見るため、取材してきたぞ!!

当日は約280点の作品が展示され、来場者はそれをプレイして楽しんでいた。会場をひと回りして感じたのが、1年生の作品と2年生の作品では、総じて段違いに2年生の作品のほうがすごいものが多い、ということかな。1年間の差だけど、それだけ多くのことを学んでいるっていうことだよね。う～ん、すごい!!

展示された作品のジャンルも非常に幅広く、シューティング、アクション、対戦格闘、パズル、RPG、シミュレーション、ネットワークゲームなどあらゆるジャンルが勢揃い！表現方法も描き込まれた2Dグラフィックあり、ポリゴンありと自由度の高さがうかがえた。

ゲームだけではなく、ゲームミュージックや原画、CGムービーの展示などもおこなわれており、ゲームにはいろいろな専門分野があるのだなあ、と改めて実感できた。

なにより、ゲームが好きなんだなあ、っていうことがすごく伝わってくる作品が多かったことが、一番印象的だったかな。

今回は一般入場日も設定されていたので、次回は君も行ってみてはどうかな？きっと楽しいと思うぞ！

問い合わせ先：デジタルエンタテイメントアカデミー 03-5330-2870



こんな感じで、原画の展示もおこなわれていたのだ。



学園祭みたいな雰囲気もあり、ちょっとわくわくした。

ゲーム系オンリーの同人誌即売会
## 「こみっく☆サラダin荻窪」開催!!
EVENT

**こみっく☆サラダ in 荻窪**
＜開催日＞4月4日(日)午前11時～午後3時(後夜祭あるかも)
＜会場＞旧G'-Model荻窪店
＜交通＞JR中央線・総武線「荻窪駅」下車 南口目の前
地下鉄丸の内線「荻窪駅」下車　徒歩1分
＜内容＞ゲーム系同人誌展示即売会(他ジャンル持ち込みも可)
＜コスプレ＞可(当日登録あり・有料)、更衣室あり
＜サークル参加申込み締切＞第1次締切 2月19日(必着)
最終締切　3月19日(必着)※先着順、満了まで受け付け
＜主催＞WILD & GORGEOUS・青い鳥☆COMPANY
＜協力＞(株)新声社営業部広告課イベント班
＜問い合わせ方法＞返信用80円切手を貼った封筒を同封の上、下記まで。追って申込書等を郵送。
＜問い合わせ先＞〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社 新声社　営業部広告課「こみっく☆サラダin 荻窪」係

いまはなきG-Model荻窪店跡地にて、ゲーム系オンリーの同人誌即売会が開催される。小さいイベントだけど、みんなで楽しめるような企画を考案中だよ。「サークル参加がしたい」というキミは、いますぐ問い合わせてくれたまえ！待ってるよ。

「がんばれゴエモン」グッズがあたる!! present
## ヤマサ「昆布つゆ」オリジナルグッズプレゼント!
CAMPAIGN

**♪こんぶこんぶこんぶつ～ゆ、こ～んぶ～をぎょ～さ～ん☆つこて～るの**…というCMでおなじみのヤマサ「昆布つゆ」が発売から3年目を迎えた。ほんと、時間が過ぎるのは早いよね。

昆布だしたっぷりのまろやかさでどんなメニューにも手軽に使えるそうなので、自分で料理をする人は、今度使ってみよう！

プレゼントのほうは、とってもクールな「がんばれゴエモン」のマグカップ&ソーサーセットを、ペアで30名の方に。応募の宛先は以下の通りだ！どしどし応募しよう!!

〒104-8686　東京都中央区銀座1-8-14　ヤマサ醤油「昆布つゆゴエモングッズ」プレゼントGE　係


これがオリジナルグッズだ!!たぶん「昆布つゆ」はつかないぞ!!

熱い冬コミをエレガントに演出!!
## テクモ「モンスターファーム2」制作発表会リポート!!
REPORT

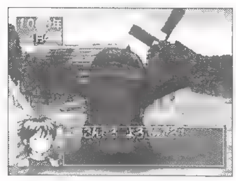
1月23日、東京都港区にある「ヴェルファーレ」で、テクモの人気PSソフトの続編「モンスターファーム2」の制作発表会がおこなわれた。同ソフトのプロモーションタレントとして選ばれた鈴木あみさんが来ることもあり、さくりと会場に行って来たぞ！

当日は、多数の報道陣が駆けつけ、大盛況！やっぱり鈴木あみさんの注目度の高さがうかがえた。また、「テクモプレイヤーズ」会員の方々も来場していた。親子連れが目に付いたのは「モンスターファーム」シリーズならではの、ほのぼのした風景でした。

会場に入ると、まず鈴木あみさんが登場し、CMタイアップソング「Nothing Without You」を歌う!!ファン大喜び！報道陣写真撮りまくり！

さらにTVアニメ「モンスターファーム～円盤石の秘密～」の放送が決定！


鈴木あみさんは、CMにも登場するぞ！


モンスターの種類も増えた！今回は君のCDから、どんなモンスターが登場するかな？

4月からTBS系列全国26局ネットで放映されるのだ。土曜日の朝7:30～8:00は、早起きしてテレビをチェックしよう！

その他にも新たに「モンスターファーム・ファンクラブ」(入会無料)も設立されるなど、話題性たっぷり!!今後も「モンスターファーム2」に注目だ!!


ポケットステーション対応！アルバイトが外でもできるぞ。

Monster Farm 2
ジャンル：モンスター育成シミュレーション
発売日：1999年2月25日（木）
標準価格：5800円（税抜き）



# JOYPOLIS!
## 「テラーズ・オブ・アメリカ2」登場!!

【前回までのあらすじ】東京ジョイポリスを恐怖のどん底におとしいれたアトラクション「テラーズ・オブ・アメリカ」!!多くの犠牲者を出した狂気の館が、装いも新たに新春リニューアルするらしい。ギャ～!!

【今回のおはなし】というわけで、1月30日から東京ジョイポリスに登場した「テラーズ・オブ・アメリカ2」!!前作から引き継がれた、数名のゲストが1本のロープを持ちながら同時に館内を進んでいくというスタイルも健在！これによって、1人の恐怖が連鎖的に他のゲストにも伝わり、相乗効果で恐怖感が一層倍増するのだ。なんてこと考えるんだ、セガ!!

女の子と一緒に挑戦して「きゃあ！」とかいって女の子が抱きついてくる…なんつーのは男なら誰でも考える黄金パターン。ぜひ女の子と行って、抱きつかれよう!!



「テラーズ・オブ・アメリカ2」
場所：東京ジョイポリス　5F
料金：600円
※小さなお子さまのご利用は、保護者の方の同伴が必要となります。

「小さい」「かわいい」「健康に役立つ」
## ナムコ携帯型ミニ体脂肪計「プクプクエステ」登場!!
REREASE

ナムコから、新感覚のミニ体脂肪計「プクプクエステ」が発売されたのだ。

冬になるとつい油断して体重が増えちゃって、夏になってもそのまま、なんてことがないようにするためにも、日頃から自分の体調をチェックしなきゃね。特に女の子!!で、そんな時に便利なのがこの「プクプクエステ」。いつでも体脂肪をチェックできて、体脂肪を適正値にするまでの必要消費カロリー数や運動メニュー別消化時間がわかるのだ。それから、体脂肪率改善の目標期間を設定して、一日当たりの運動メニュー消化時間なんかもわかるから、いろいろ使えそうな感じだ。

健康とか体重とかに気をつけたいっていうのは誰でもあると思うんだけど、なかなか強い意志がないと続かないんだよね。でもこういうグッズは実際に数字が出るから、目標が設定しやすくて分かりやすいかも。興味がある人は一度試してみては？




**プクプクエステ**
価格：3480円(税別)
仕様：タテ53mm／ヨコ70mm
厚さ18mm／重さ約55g
好評発売中

## ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5

HOT MENU



完全限定版のZUNTATAのアルバムシリーズとして発売されている「ZUNTATA RARE SELECTION」のVol.5が発売されるぞ！今回のCDは、個性溢れる「器用」なコンポーザー「karu.」のオリジナルサウンドを収録している！さらには秘蔵の未収録サウンドも入っている！

CD：ZTTL-0036
価格：¥2550（税込み）
特典：シリアルナンバー印字
ZUNTATA RECORDS

**2/20 発売**

## R−TYPE

DELTA/IREM




横スクロールシューティングの殿堂「R−TYPE」の最新作がプレイステーション版にて発売されたが、そのオリジナルVGM集が発売されることとなった！10年も前に作られたシリーズからどう進化しているのか、それをゲームのみならず、サウンドも感じてほしいところだ！

CD：PCCB-00359
価格：¥1890（税込み）
ポニーキャニオン

**2/17 発売**

## 今号のおすすめ




## ギャラクティックストーム

～瞳の記憶～

ZUNTATAといえば、そう「OGR」氏が思い浮かぶ人も多いはず！その「OGR」氏の「ギャラクティックストーム」のフルアレンジアルバムが発売されることになった！堀内耕太郎氏と共に、全曲アレンジ！「PROTMIND」などをさらにリアレンジするほどの力の入れよう！新たな「音画」シーンを体験しよう！

CD：ZTTL-0035　　価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS

**2/20 発売**

## 「やってみよう」

國府田マリ子



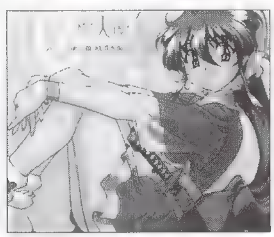

マリ子さんのニューアルバムがいよいよ発売！今回のCDは、種ともこさん、奥居香さんといったそうそうたるミュージシャンが制作に参加しているというもの！もちろんヴォーカルはマリ子さん！いつもとは違った雰囲気になっているかも！先日発売されたニューシングルもよろしくね！

CD：KICS-7615
価格：¥3059（税込み）
初回特典：スペシャルパッケージオリジナルステッカー封入
コナミ／キングレコード

**2/26 発売**

## ドラマCD

DANCING BLADE かってに桃天使！～外伝～ 第一章



文化放送で放送されている「CLUB db かってに桃天使！」でのドラマを、なんと未放送分を含めて完全収録の形で発売！新たにドラマCD主題歌を収録したり、ゲストを迎えてのラジオトークありと盛りだくさん！テレカのプレゼント応募券が付いているぞ！

CD：KICA-7951
価格：¥2243（税込み）
初回2大特典：Wサイズピンナップ帯、ピクチャーレーベル仕様
コナミ／キングレコード

**2/26 発売**

# Column Courtyard コラムの中庭

## 西谷亮の AKIRAがんばる！

連載13回

### ノスタルジーに浸ってみました

ご無沙汰してます。西谷です。

皆さんはお元気ですか？私はまたしても風邪をひいてしまいました。前にも書きましたが、風邪には栄養、睡眠、休息、そしてうがい。これが一番です。そして何よりも予防が大事ですね。「おかしいな？」と思ったら早めに対処しましょう。

さて、今回はちょっと私的に、ノスタルジーなゲーム回想録を書いてみたいと思います（実はネタがだんだんなくなってきたという噂）。というわけで、ついでにこのコラムに対してのご意見、要望、感想またはどんな質問でもお寄せください。採用者にはすてきなプレゼントが贈られます。

昔のゲームっていいですよね。なんかこう「味」がありますよね。そりゃあ昔のゲームに、優れた操作性や、かっこいい筐体、ため息が出るほどのグラフィックはありません。私ってゲームに対しては結構、古い考えの持ち主なので、「ゲームゲームしてる――いかにもゲームっぽい」ゲームが好きなんですよね。

まずはプレイしてみて、そのゲームの持っている浅い階層のゲーム性を研究する。そして、じっくりとプレイしてみて、そのゲームの持っている「本質」を探る。あ、なるほど、「このゲームは実はこれこれこういうゲームだったんだなぁ」と、いうのが見えてきます。

この時点で、結構「自己満足」に浸ってますね。

またこの「本質」が個性的でいいんだ、昔のゲームは！「個性的」なんてポジティブなイメージで書いたけど、今考えてみると結構、強引な設定やルールが多かったですね。でもそれを理解していく過程が何とも楽しかった。ゲームの制作者と知恵比べをしてるようで、「知的な大人の遊び」を感じたりしましたね。

今時のゲームではこういった「味わい深さ」を感じることは少なくなってきましたねぇ。昔はハードの制約とかがすごく大きかったけど、だからこそこういった面をより高めたゲームが多かったし、またそういったことについてくるプレイヤーたちも大勢いました。今ほどゲームプレイ時間とか、インカムとかにこだわっていなかったせいもあるのかもしれません。

ひと通り遊び終えると、今度はこのゲームの制作者が、意図した・しないに関わらず入っている「すべての要素」を遊び尽くそうとします。制作者の意図とはまったく違うであろうクリアの仕方を探したり、今で言うところの裏技、バグの類を見つけて遊んだりします。こうやって、ゲームの骨の髄までしゃぶり尽くしてやっと私の「自己満足」は本当に充足されるのです。今ではそこまで研究することが少なくなってきたなぁ。なんでだろ？年取ったからかなぁ…。

と、ちょっとノスタルジックな思いにふけってみました。私は古い基板を収集していて、時折引っぱり出してプレイしたりして、ノスタルジックな思いに浸ります。今時のゲーマーが昔のゲームを見たらどう思うんでしょうか？斬新？いやいや、やっぱりあんまりいいイメージには取られないでしょうな。でも私はポリシーを持って、昔のゲームのいいところを残しつつ、ゲーム製作を続けていくつもりです。

**西谷 亮（にしたにあきら）**

**プロフィール**
**株式会社アリカ代表取締役。**
**長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。**



## 内藤寛の GO!GO! Kandians

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

連載5回

やっぱスケルトンですよ、スケルトンスケルトンといっても薄暗い怪しげなダンジョンの中をカタカタ這い回っている骸骨野郎じゃなくて、透明なケースに入った中身の構造をこれ見よがしに主張しているアイテム群のことです。

昔々その昔、”変身サイボーグ一号”なるスケルトンアイテムのはしりと言うべき製品（おもちゃですが…）が発売になってから20数年あまりが経ち、最近の流行もあってその種類も数多くなりました。僕はこのスケルトンって奴が大好きで、チョット前から結構熱狂的に集め出して、現在十数種のスケルトンアイテムがあります。

身近なところではご存じ、新旧ゲームボーイから時計、携帯電話、ドライヤー、ギター、電動歯ブラシ、テーブルタップ、メガネ等々…。まずゲームボーイですが、コレがタダのゲームボーイじゃないんですよ。

ファミ通の浜村編集長様から直々に頂いたファミ通限定スケルトンモデルです。浜村様ありがとうございました。

ドライヤーは結構あちこち探しまして手に入れるのに苦労しました。なんか勿体無い気がしますが使っています。

ギターは御茶ノ水の楽器店で見つけました。透明なんですよ…ホントに。僕が携帯電話をスケルトンにしたのはコレが早かったんです。日本屈指の早さだったんじゃないでしょうかね。

しかも表だけでなく裏側やバッテリーまでスケです。でもコレがバッテリーの持ちが悪くてすぐ使えなくなってしまうので現在隠居中。電動ハブラシは、海の向こうアメリカにて発見！

うおおってな感じで即レジへ持って行ったところ、150ドル（約2万円程）といわれて鼻血が出そうでした。歯ブラシに2万円とは…コレクター道の厳しさを思い知らされました。

…とまあ、あんなこんなで昔から集め始めると止まらない性分もあって今では立派なスケルトンコレクターと化しています。

道を歩いていても透明なモノを見ると思わず反応してしまうのです。この前道端に落ちている牛乳ビンにピクリ！車を運転していて前を走っている車のウインカーにピクリ！大脳が認識する前に脊髄で反応している感じです。

僕の視神経は研ぎ澄まされたスケルトン探知センサーと化している様子。

これって病気…？

…というわけで貴方の身近のスケルトン情報ありましたらお待ちしております…なんちゃって。

**<寛ちゃんのラジオ情報>**
**「TV Game Radions R」**
**各放送局毎週日曜日**
**21：30～22：00（東海ラジオ）**
**21：00～21：30（OBC）**
**26：00～26：30（KBC）**
**25：30～26：00（STV）**

**内藤 寛（ないとう かん）**
**株式会社クライマックス代表取締役。ドラゴンクエストⅢのプログラマーとして有名。現在、新作の制作に毎日多忙中**

Column:03

# オッキーのゲーセンに行こう！ 其の13

置鮎龍太郎（おきあゆ　りょうたろう）声優。美形から三枚目ギャグキャラクターまで幅広い演技で多くの女性ファンをGET中。当コーナーにもサポーター有。

さあて～♪今日は何を書こうかなあ～♪とくらあ。

「オヤジか!?おのれはー!!ギャラクティカマグナム！」

うおおお！火山の噴火をバックに剣崎の右が俺を～～!!

…って、またやっちまった、「リンかけ」ネタ。いったいどれだけの人がついてきているのか…。しかし、相変わらずそんなことは知ったこっちゃないのであ～る。

そして今回のゲームは「楽しく遊ぼう大型筐体！」というわけで。理屈はいらない、ひたすら頑張ればきっと報われるであろうゲ～～～ム!!

「全然わからんだろう！それじゃ!!ギャラクティカファントム！」

グハァァァァ！そいつは同じく剣崎順の太陽系の惑星を背に放つ左！まっ、いいや。だから説明通りの単純な（失礼）ゲームだよ。まずは「マジカルトロッコアドベンチャー」これはねぇ…見た目通り単純な奴だったよ。ひたすらトロッコを漕ぐ！途中ペダル操作もあることはあるけど、ひたすらトロッコ漕ぎに夢中にならざるをえない。敵を追ったり、敵から逃げたり、丸太や恐竜を避けたりと、バッタバッタ忙しいといえば忙しい。でも、単純な動作だけでこれだけ疲れるゲームも珍しい気がするな。一人でプレイすれば、コンピューターが相方になってくれるけど、二人プレイでおおいにはしゃいで、疲れて、汗だくになろう!!故に、冬だからといって上着を着たままのプレイは絶対にやめるようにね（笑）。最後には二人の相性まで占ってくれるぞ！

そして、もう一つは「LAマシンガンズ」。これはもうストレスがたまってる人にはうってつけ。「ガンブレードNY」の続編になるんだろうなコレ？でも難度もそんなに高くないと思うし、人型のロボット（なのかな?）、そいつが爆発するのは強烈にスカッとする！「ガンブレード」で人が吹っ飛ぶのにはビックリしたけど、爽快感はやっぱりすごかった。今回もそれは衰えず、しかも万人向けになっててなかなかヨロシイんでないかい？モチロンそれなりにお金はかかるけどね（笑）。

今回なぜ2つのゲームを紹介したかというと…。2台が向き合ってたから。いやぁ～配置って大切なんだね（笑）。そういえばPS「ブレイブサーガ」やってる人います?俺のキャラ強くしてくれよぉ～!!



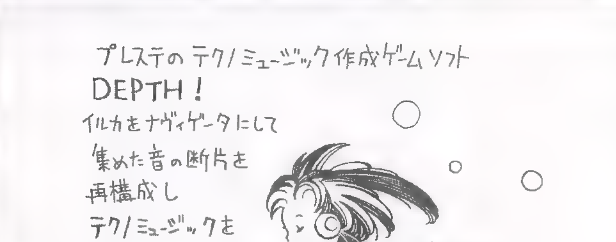
カット：奥谷かひろ

Column & Illustration　連載第13回

# 庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

加藤洋之&後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。




年末年始と色々とあって、なんか妙に忙しい割にはほとんど仕事が進んでいない庄司卓だ(;o;)／。そんなわけで今回はゲームミュージックをテーマに語っちゃったりするぞ。なんでそんなわけかというと、何を隠そう今日、ZUNTATAのニューアルバム『レイクライシス』を買ってきたからなのだ。わははは。

さてさて何を隠そう、僕はこう見えてもその昔はそれなりにご立派なテクノボォイだったのである(^^;。無論、当時のアイドルはホソノさん、キョージュ、ユキヒロさんの三人のオヂサンからなるYMOだ。初期のYMOには当時のゲームミュージックにインスパイアされた曲もあったけど、やはり重要なのはリーダーである細野晴臣氏が『ゼビウス』をフィーチャーしたアルバル『スーパーゼビウス』をプロデュースしたという事実だろう。沈没した某豪華客船にお爺さんが乗っていたことで有名な細野氏だが、当時は大変なゲームファンで、趣味が高じてこのアルバムをプロデュースすることになったらしい。「世界初のゲームミュージジュックアルバム」という触れ込みで発売されたこのレコード（CDなんてまだない）を皮切りに、ゲームのアルバムが徐々にリリースされていくようになる。

それまでのゲームの音源はほとんどがノイズにPSG。容量にも限界があるのでBGMもSEを兼ねたようなものが多かった。『スペースインベーダー』の頃から、一応は短いメロディーが演出的に使われていたような気がするけど、やはり音楽として聞くにはつらいものが多かった。そういった意味では確かに『ゼビウス』は衝撃的であったなぁと今さらながら思ってしまう。しかし僕にとってさらに衝撃的だったのは、やはり『スペースハリアー』の登場だった。体感筐体や鮮やかな画面もさることながら、ゲーム展開に合わせた軽快なBGMは一気にそれまでのゲームミュージックの概念を覆してしまった。考えてみれば『スペースハリアー』が発売された1985年には、『グラディウス』も発売されており、この年はアーケードゲームにとって一大転機であったのだなぁと思うのである。しかし当時はゲームミュージックの黎明期。これらの大ヒットゲームといってもすぐにアルバム化されるわけでもない。時々、ゲーム雑誌の付録についてくるソノシート（ペラペラの薄いレコードのようなもの）を大切に聴いたり、あるいはゲームセンターにカセットを持ち込み録音する人もいた。そんな中でついに『アウトラン』『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』等、セガ作品のBGMが収められたアルバムが発売され、オリコンチャートにランクイン。以後ゲームミュージックのアルバム発売はあいつぐようになるのである……。つ～～ところで次回に続く。今回はすっかりジジイISMだったけど(^^;、次回はもうちっと最近の話をするのでご勘弁をば。

## 連載第3回目

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

# 三國満のARCADE心中

STAGE:03

### MISSION 03：マニアの純真

この原稿を書いている頃のことですが、ふとゲーセンの中を見てみると人が群がっていたので、中を覗いてみると「ビートマニア コンプリートMIX」が入荷していました。なるほど人がいっぱいいるのも、音ゲーブームという今だからこそなんだなと妙に納得してしまいます。私はビートマニアにあまり手を出していなかったので、このような光景を見てもすごい人気だなぁと思うだけなのですが、ゲーセンが賑わうのならそれはそれでよい！と自分では思っています。しかし、これらの音ゲーを設置していない所（設置したくてもできない所）は、やはりビデオゲームに頼ることになるんですよね。いつになるかわかりませんが、また訪れるであろうビデオゲームブームの再来を楽しみにしている今日この頃です。

### ゲーマーはグルメ？

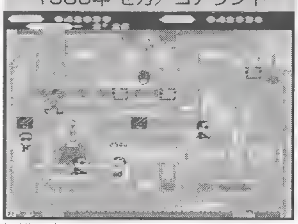
上記でビートマニアの人気の凄さについて触れましたが、人がゲーセンにきて列を作り、そのゲームをプレイする。そうなんです。ゲーマー（プレイヤー）というものは、そのゲームがおもしろければよいわけで、お金を入れてゲームをプレイした瞬間にゲームの魅力、そのゲームの判断がプレイヤー（マニア）によって決められるのです。1コインにかけるアーケードのプレイヤーは意外とわがままだと思いますが、これは今も昔も変わるところはありません。いくらグラフィックが良くて曲が良くても、面白くないと思われたらそれまでになってしまいます。

かつてポリゴンゲームが出てきたときは、リアルな動きでグラフィックが良ければインカムが入るといった時代もありましたが、さすがにゲーマーたちの目が肥えてきましたので簡単にはプレイしてもらえません。ゲーマーが面白いと思えばそのままプレイしていくでしょうし、他のゲーマーにもいい評判が伝わってプレイヤーが増える可能性が出るわけです。この「評判」がゲームの寿命を決めると言っても過言ではありません。いい評判に対しては「じゃあ、俺もやってみようかな」ということがあっても、悪い評判に対しては実際にプレイする前にそのゲームの魅力を半減させることがあるからです。その点で、この業界は本当に厄介です。インカムも悪くゲーム自体もたいして面白くないのに、人気だけはメチャクチャあるというゲームも中には存在しますし、その逆で、インカムは悪くても、ゲーム性がプレイヤーの中でカリスマ的に評価されてるゲームもあります。このへんの嗅覚に異常に鋭いのが「マニア」にほかなりません。

ビートマニアシリーズがこれほど隆盛を極めたのも、ゲーム性もさることながら、マニアの皆様が高い評価を下したことも大きな要因になっていると思います。だからこそ、メーカー、オペレーターは、決してマニアを軽視してほしくないと思います。

特にアーケードゲームは家庭用のゲームに比べてタイトル（ジャンル）が少ないので、1タイトルに対してのマニアの評価は厳しいものがありますが、それは半面、アーケードへの期待の裏返しでもあります。そのことだけは、忘れないでくださいね。

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！
「ごんべえのあいむそ〜り〜」
1985年 セガ／コアランド



某総理大臣と思われるキャラクターのコミカルアクションゲーム。時代を感じさせるキャラクターが登場する。同年代でセガ／コアランドが生み出したゲームには有名な「青春スキャンダル」がある。いまこそこういうゲームを求む（無理だって）！





**三國　満（みくに　みつる）**
**アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋、ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。秋葉原で6年間働いてきたが、この街からしばらく離れてみることにした（遊びには行くと思うが…）。マニアの街を尻目に野望を膨らませる。**

## 連載第3回目

# SEGA 名越稔洋のアナログスポット

### アメリカって…

今回は俺が初めて作ったゲーム、DAYTONA USAの話をしましょう。

前回はMODEL 1ボードの開発話をしましたが、デイトナはMODEL2第1弾ゲームでした。MODEL1と2の大きな違いは、ポリゴンの表面に「テクスチャー」と呼ばれる模様を張ることができるようになり、例えばそれまでは「茶色のかたまり」だったものが「岩」としてわかりやすい、リアルな表現が可能になりました。

当時、その「テクスチャー」という技術を導入するため、我々はG.E.（ジェネラルエレクトロニクス社）と提携作業を行うことになりました。G.E.社の仕事は本当にシャレにならないぐらい幅広く、家電から航空系まで、洗濯機からスペースシャトルまで扱っているでっかい会社で、その中でもG.E.エアロスペースという、主に飛行機やスペースシャトルなんかのシミュレータを作っているところと仕事をしていました。会社はアメリカのフロリダにあり、一面に広がるきれいな砂漠が印象的で、真夏ということもあって「仕事っていうよりはリゾートだなぁ」なんて思ってました。

ある日、プロジェクトに休暇があり、みんなで遊びに行こう、ということになって連れられるままに行ってみると、そこにはレース場がありました。比較的コンパクトなサーキットは単純な楕円形に近く、なによりバンクの角度がバカみたいにキツイのがスピードウェイだったわけです。

レース見学はその出張時に予定されてはいたんですが、「NASCAR」というレースは、自分を含めて日本人には馴染みが薄く、どんなレースなのか？見当もつきませんでした。その日はレースは無く、サーキットの見学に行ったわけですが、実際にコースの上を歩くことができました。これが歩くだけでも面白い。バンクでは真っ直ぐ歩くことはできず、壁に這うようにしなければ立ってもいられません。この経験が、後々ゲーム作りにも役立ってくるのですが、今にも強烈に覚えています。

最初は正直言ってレース自体に、いまいち興味がわかなかったのに、この強烈なバンクの効いたコーナーを歩いたことで、気持ちが一気に高まってきました。

さて、レース当日です。物すごい数の観客であふれかえったサーキットはF1なんかと同じくお祭り的で、いい感じです。

ローリングスタートから一斉にアクセルを踏み込んで、スタート!!と同時に太い爆音が一気に通りすぎます。観客からみると、例のバンクでは車が壁に引っ付いてるように見えました。短いコースに40台の車はアッと言う間に最初のアクシデントに見舞われました。すると観客は立ち上がり、熱狂しながら何かを叫んでいます。

最初は何言ってんだかわかんなかったんですが、よく聞くと、「MORE CRASH」とあちこちで叫んでいます。おどろきました。日本でもしF1見に行って、シューマッハがクラッシュして「もっとクラッシュしろ！」なんていった日にはレースマニア同士で間違いなく喧嘩です。でもココこそに文化の違いがあるんだなぁと感心しました。彼らにも、ひいきのレーサーはいるようですが、そのレーサーが勝つことレース自体がエンターテインメントとして満足のいく面白い展開になるのは、同じくらい大切なことなのです。（クラッシュ＝面白い）というのもヘンですが……。

でもそうやって考えると、F1がアメリカでは盛り上がらないのがわかるでしょ？モータースポーツとはいえ、プロの試合を観戦する上で、人間的欲求に対して素直に楽しんでいるのはアメリカ人のほうなのかもしれないなぁ…なんて思ったりもしました。そして私が決めたのは、「NASCAR」はアメリカの持ち物なんだから、この国の人に受け入れられるゲームにしたい。という結論でした。

続く。



**名越稔洋（なごし　としひろ）**
**株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。**

連載第3回目

# キャサ夫の The Arcade Gamer どんな感じ？

俺に取ってゲームは、今こそ仕事の一環となっているものの、別の意味を考えるとゲーム仲間を結ぶ大きな存在とも言えるものだ。この25年間（もうすぐ26だけどね）、ゲームに携わってきて（実際には20年くらい）できたのは多くの仲間。

ゲームを通じて知り合った仲間は、ゲームでしか共通しないものもいれば、ゲーム以外での趣味が一致して、よく遊んでいるものも多い。たくさんの仲間ができたわけだが、その中でも印象の強く、自分にも取り入れたいと思う能力を持っているプレイヤーがいる。それは、洞察力／考察力が優れている人だ。ゲームがうまい人の特徴はさまざまだと思うが、基本的には何度も何度も練習を重ねてうまくなる。しかし、例外が当てはまる場合も…。ただ反射的にやる人、いわゆる天然ってヤツ、それと俺自身取り入れることができるなら取り入れたいと思っているのだが、洞察力／考察力が優れている人だ。観察力のいい人は、自分がゲームをやらなくても、他人のプレイを見て、参考にし、また瞬時にCPUのアルゴリズムなどを解析できたりする。

実際、知り合いの中に1回もプレイしたことがないのに、観察力のよさから初プレイでクリアしてしまったゲームが幾つかある人もいる。

俺が今までゲームと共に暮らしてきて、もっとも内容が濃かった町田時代。そこはゲームのレベルが高く、数多くのゲーマーが集い、どのジャンルもこなしていた。ハイスコアのほうでも、たくさんの全国1位を獲得していて、当時はまさにゲーム攻略、情報の発信元と言っても過言ではない地域だった。そこで俺がゲームを人一倍うまくなるのに必要だと思ったのは、やっぱり観察力。一生懸命全国1位を狙っても簡単に取れるものではない。しかし、想像もつかないようなパターンを考えることで、ただゲームがうまければ全国1位が取れるといったものでもないということが分かった。

話はちょっと変わるかもしれないが、どうも最近のゲームは言い切ることはできないが、考えることが少なすぎるような気配も感じられる。

結局、ゲームがうまい理由でもっとも挙がるのは、身体能力。最近のゲームは、特にこれが強すぎる。形から入るのもまた結構だが、理論から入って形にするのもカッコがいい。というか、何をするにしても、理論からのほうが、ちゃんと理解したうえでの結果になるはず。

なんか、また話がどんどんそれて、まとまりがなくなりつつあるけど、要は「ランダム」要素を含んだゲームを発売するのは、個人的にゲーマーの気分を損ねるような気がするし、プレイヤー自体、ある程度できると満足して考えようとしていない。

そこらへん、どうなんすかねぇ。たま～に無意味かもしれないけど、悩んでます。1999年、この問題を解消してくれるゲームは発売するだろうか？

**キャサ夫（きゃさお）**
●VFエターナルバトル
アーケード部門バーチャファイター2優勝者
●VF3マキシマムバトル
オーバー20優勝者
ドライブからシューティングまで、生粋のハイスコアラーとしても有名。ハイスコア集計最終スコア取得ゲームは、アウトラン、スーパーハングオン、東亜プランSTG（1000万+α）、ワールドヒーローズ2（ジャンヌ、ドラゴン）と多岐に渡る。

おまたせしました

# STREET FIGHTER ZERO3



ストリートファイターZERO3

**ちょいと休みをはさみましたが、後編をお送りして、ひとまずの最終回とさせていただきます。**

一緒に頭を使って考えましょう

## ダメージはいかに奪われていくか

最終回となる今回もマニアックな内容でお送りしよう。

文責：P・鈴木

### 始めに

前編からの続きとなるわけですが、「ちと難しい」という反響が多数だったので、反省してわかりやすくしてみました。それでも難しいかもしれませんが許してくださいね。

今回は「空中戦」「地上戦」の2本柱で解説していきます。

### 空中VS空中

お互いに空中にいる状況で注目すべき内容は、相手との位置関係になる。ジャンプ中は基本的に軌道を変えられないので、キャラごとの性能とどちらがどれだけ跳んだかの2つが位置関係を決める要素になる。自分と相手との位置を、距離（横）と高度差（縦）の2つにわけて考えていくとしよう。

距離は後ろ方向に跳ばない限りは縮まっていくわけで、リーチのある技を出すときはそのことを考えに入れておいたほうがいい。「技が出るまで～出ている時間」さえ知っていれば、それだけ早いタイミングで技を出すことができる。リーチ面で有利であれば、相手は技をくらうか、空中ガードするか、相打ちをとるしかなくなるわけだ。「移動しながら攻撃できる」ので、突進技と考えることもできる。ただし、これは空VS空に限った話で、地上か対空技を出される可能性のある地VS空とは別物であることをお忘れなく。

高度は空中戦ならではの要素になる。ジャンプは上昇と下降の2つの状態があり、時間と共に自分と相手のどちらが上にいるのかは変化する。

ZERO3では基本的に上にいる側が有利になる。上方向に攻撃する技よりも、下方向に攻撃する技のほうが多いためだ。横方向に攻撃する技もあるに越したことはないが、やや中途半端かもしれない。

さて、この2つの縦・横の要素はどちらが優先されるかについてだが、これは縦になる。横方向にリーチの長い技があっても、相手に上からおさえこまれている状態では意味をなさないからだ。「相手に攻撃できる範囲（縦）内で、最も使いやすい（横）技を選ぶ」のが基本になる。


遠距離からの跳び込み（その後の地上戦）を許したくないときか。


自ら空中戦を望むとき、それは地上VS空中で不利と感じたときか…。

前編からの続きとして空中戦をとらえるならば、おそらく自ら望んで空中戦を行うのは、地上VS空中で分が悪いと判断したときに限られる。つまり守るために跳ぶ、という発想になるので、普通は空中ガードの選択になる。ときには昇りジャンプ攻撃や空中投げも狙っていくべきだろうが、その一瞬のリスク・リターンを計るよりは、その後の展開まで含めた計算が必要となるはずだ。やはり空中戦はローリスク・ローリターンをもとに考えたほうがよさそうである。地上技で対処できるのならば、当然そうしたほうが確実な成果が期待できるはずだ。

### 地上VS地上


上方向に強い技or空中投げの選択肢は頭の中に入れておきたいところ。

オリコンによる攻防を除いて考えたときに、最も重要な要素となるのは地上戦である。ZERO3がスピードで相手を圧倒するタイプの作品ではないのでなおさらだ。かなりじみな部分なので、好き嫌いはあるかもしれないが、覚えておかないとなぜダメージを受けているのかわからない状態にさせられてしまうことだろう。

まずは何でバランスをとっていくのか考えよう。前編の流れで、技を出す狙いがガードクラッシュにあるとしよう。

例えばここで一方がクラッシュを狙い、一方が守りに入るとしたとする。ここで描かれる図式は、

攻め側…クラッシュさせるプレッシャーを与えつつ、それを回避しようとする手段も阻止する

守り側…クラッシュ狙いの相手が自ら作る隙に対して回避を兼ねた反撃を試みる

となる。〝単発技（多）VSクラッシュがらみの連続技（少）〟や、〝クラッシュ狙いの単発技VS割り込みを兼ねたスパコン、オリコン〟という形になるわけだ。これをふまえてさらに解説していこう。

### リーチ差から見た展開

まず、両者の持つ技の中で最もリーチが長い技を考えてみる。例えばリュウなら波動拳が最もリーチが長く、飛び道具を持たない相手に対してならばリュウがリーチが長いとしよう。

#### ――リーチの長い技を主軸（キー技）としたときの両者の選択――

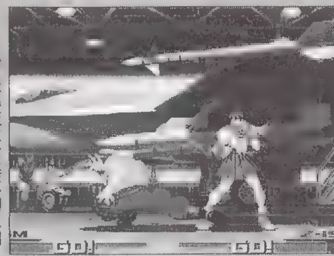
| リーチが短い側 | リーチが長い側 | |
|---|---|---|
| ・踏み込む<br>・リーチが長い側が出してくるその技を {直接迎撃、反撃する / かわして近づく}<br>・ガードして様子見 | ・リーチで勝っているその技を出す<br>・様子を見てから改めて攻撃、反撃する<br>・踏み込む | ・最もリーチの長い技が戦略上の主軸とならない場合、その次にリーチのある技が焦点となりやすい。どの技が試合のキー技になるかは早めに理解しておくべし<br>・リーチが長い側の踏み込む選択は不必要というわけでもないので注意。3つの選択のバランス感覚が重要となる<br>・大足払い等のダウンを奪える技は付加価値がある点も見逃せない |

このようにリーチが「長い側」と「短い側」の二者にわけたとき、両者がとりそうな行動は図のようになる。

——リーチが短い側——

●**技が届く間合いまで前進**

こちらの最もリーチが長い技が当たる間合いまでつめる。離れた間合いからの前ジャンプ、前に歩く、のどちらかになるが、その間合いに到達する前に攻撃されるのがリスクになる。


リーチが長い技は、基本的に出が遅いか隙が大きい。

●**相手が出してくる攻撃を直接つぶす**

攻撃判定が出る前にやられ判定が前に出る技や、攻撃前後の隙が大きい技に対して、何らかの技を出して反撃・迎撃していく。

〝何らかの技〟が通常技の場合は、迎撃に成功したときにそれに見合うだけのリターンがあるのかを考える必要があり、スパコン、オリコンの場合は回数制限に見合うだけのヒット率があるのかを考える必要がある。

●**相手が出してくる攻撃を待ち、かわしてから接近する**

空振りを誘い、そこで生じた硬直時間を有効に利用しようとする作戦。動きは相手の技の間合い内ギリギリで前後に細かく動くことになる。あまり執拗にこの動きをしても自爆するだけなので注意。

また、かわすことに成功しても、有利な時間はごくわずかなので決断力が必要。

やや異なるが、飛び道具を遠距離で跳び越えつつ接近するのもこの類だろう。

●**ガードして様子見**

ガードすることそのものがクラッシュへのリスクになる。

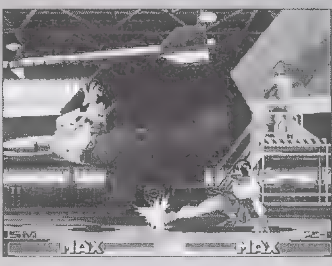

迎撃もただ成功させれば、ではなく、リターンを見積もること。

ただし、短期的に見れば多大な被害は出ていないので、「相手の動きをパターン化させる」「出してくる攻撃を直接つぶすための布石」としてガードという選択を取る分には、意味をなす行動。

——リーチが長い側——

●**リーチの長い技を出す**

とりあえず相手を封じ込めつつ、クラッシュを狙うための行動。しかし、その技を出すことが利益となっているかどうかは再点検する必要があるだろう。


例えば大足払いを空振りさせたあとは、踏み込んで反撃しやすいとか。

まず、その技にどれだけの隙があるのかを見てみる。直接反撃されやすかったり、跳び込まれつつ反撃されたりするのは大きなマイナスになる。

そういったリスクと、攻撃を当てたときに得られるリターンを計算し、多用していくのか、牽制程度に使うのかを決めていく。その技のプレッシャーをどれだけのものと判断し、利用していくかは人によるところだ。

●**様子見後、反撃**

リーチで勝っているその技を潰すために、相手が出してくる技を誘う。誘ったあとに改めて攻撃するわけだが、あまりに待ちすぎていると相手に動くきっかけを与えてしまうので注意。それでも、様子見の行動は多めにとっておいたほうが、割り込みのスパコン、オリコンをくらいにくい（長めにとるのではなく、多めである点に注意）。


リーチのある技をプレッシャーにして、近づいたあとに他の技を出す。

●**踏み込む**

さらに使いやすい技を当てられる間合いまで前進する。リーチの長い技が相手にプレッシャーとして伝わるため、近寄りやすい利点がある。リーチが長い技を使わずに効果だけは得られる点がおいしい。

踏み込めればそれだけプレッシャーは増すので、有利な展開が望める。

## 遠距離戦の組み立て方

リーチが長い技を持っている側は、とりあえず少しはアドバンテージがあるのだから、それを活用していこう。

リーチの長い技を出すことを牽制、踏み込んでいくことを仕掛け、様子を見ることを布石と分ければ、昔ながらの「波動昇竜戦法」を波動拳なしでも実行することができるはず。いかに相手の意識をリーチの長い技に向けさせるかが課題になる。

逆にリーチが短い側は、最長の技を相手に恐れさせる必要がある。ひと仕事増えるわけだが、心理的に追いつめる作業は、一般に言われる「読み合い」とされるところなので、やっていて楽しいかもしれない。リーチが長い技のその技を役に立たないと思わせられれば、立場を逆転させることも可能だろう。

### 遠距離戦の組み立て方一例

A：リーチは長いが、若干スキのある攻撃
B：対空技
C：中距離用のガードクラッシュさせやすい連携
の3つがあったときには、次のような戦略が成り立ちやすい。

Aを出せば相手に届く間合い

・Aを出す
・Aを出すふりをする
（牽制）
（跳んできた→B）
（前進してきた→C）
（お見合い状態→A）

・踏み込んでCを出す（Aを警戒した相手に効果アリ）
（反応してくる相手にはAを出す選択を増やす）

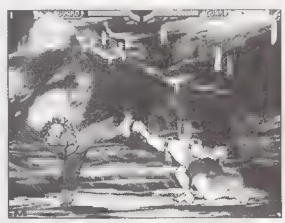
●Aの技が若干スキのある攻撃なので、相手がそのスキを狙ってくる場合はAを出す回数を減らし、相手が踏み込んでくるようならばAの技を多めに出しておく。Aの技のスキがおとり（エサ）として働いているので、このケースの場合はAの技をキー技として使っていることになる。

●例えばここで、A技のスキを狙われやすいと感じたならば、A技を使う回数がかなり落ちることになり、それに伴いA技がキー技ではなくなるはずである。

このとき、次にリーチの長い技に注目することになり、例えばその技を相手が持っていたとすると、A技を使わざるを得ない発想になるか、あるいはA技を使わずに「リーチが長い技を持つ側」から「リーチが短い側」に移るかになる。ただし、この条件の場合、〝事実としてリーチの長い技を持っていない〟のではなく、〝リーチが長い技はあるものの出せないので別の案を採用〟という形なので、前者よりは後者のほうが選択の幅が広い分楽になるはず。やはり「ないよりある」だろう。

●相手との間合いが近づくにつれ、相手に届く技が増えていくので、さらに内容は細かくなっていく。しかし、原則的にガードクラッシュシステムがある限りはこの流れは変わらないことと思われる。もちろん、接近戦（投げ間合い前後）の場合はこの限りではないが、連携よりも間合いを優先して考えてみるといいだろう。

●ガードクラッシュを優先して考えているので、なるべく下段でない技のほうがいい。下段属性よりは、上～横方向に強い技を積極的に使ったほうが有効性が高い。ジャンプ防止や、接近防止（突進技、旋風客等）にもつながってくる。あまりこだわらずに、当たりやすい技を出すことも必要ではあるが。
（ちなみに大足払いはダウン属性があるので不必要ではない）


リーチが長い側に待つ権利がある。キー技を持っていれば有利になる。

## 近距離戦の考え方

近距離に持ち込んだら何を狙うのかは、はっきりさせておきたい。最も効率がよいのは「カウンターヒット時は連続技になる、ガードクラッシュゲージを奪う連携」を出しておくことだが、その状況によっては投げや再び間合いを詰める選択が有効なときもある。

近距離戦になることは少ないが、有利な場面ではできるだけのことをやっておきたい。

## ダメージを奪っているときとは

出した技がヒットしているときの状況を考えてみよう。

**・カウンターヒット**

割り込み技が当たった（割り込みに失敗した）、お互いが技を出すタイミングが一緒だった（運、あるいはプレッシャー負け）

**・前進中にヒット**

踏み込んでいる最中にヒット（タイミングの間違い、あるいは運）

**・ジャンプ中にヒット**

対空(前編を参照)、ジャンプしようとしたところにヒット（牽制技の効果）

**・下段がヒット**

立っていた（単なるミス、あるいはガードクラッシュのプレッシャーが伝わった結果、もしくは遠距離戦の展開がうまくいった）

**・仕掛け技がヒット**

ガードクラッシュからの連続技（長期的なプレッシャーの結果）、中段・下段のゆさぶり、投げ（前編参照）

バランスよくダメージ源を取り込めれば、勝率も上がってくるはず。ディフェンス面の仕組みさえわかってしまえば、オフェンスも同時に身につくだろう。

V－ISMの人は、次のページにさらに深い関わりのある戦術がある。Z－ISMも、ゲージ増加量が他のISMと同じならばよかったかもしれない理由となる内容だ。

オリコン戦略よ、永遠に

# 輝け! オリコナー
## (V-ISM対V-ISM)
## ―最終章 戦術編―

体力ゲージ以上に必要となってくるISMゲージ。試合全体での配分まで考えていこう。

担当：P・鈴木
情報提供：N.O

### オリコンを狙いやすい状況

本編に入る前に、どのようなときにオリコンからの連続技を狙っていくのがよいのかおさらいしておこう。

オリコンには時間停止能力があるので、停止している時間内に攻撃を出せば、ガード以外の選択をとっている相手に確実にヒットする。主なところでは、

●相手が何らかの技を出しているとき（連携に割り込む形や相手の割り込みを誘って等）
●相手が立ちガードしているときに下段を襲う（中・下段を迷わせて→ジャンプ攻撃のとき等）
●相手がジャンプしたときに通常技対空等からの対空オリコンを狙う

の3つがある。相手を浮かせてからの追い打ちオリコン、中距離からの奇襲オリコンなどはこれら3つの応用の形といえるだろう。

どのパターンも、相手の体力を3～6割奪えるという点で非常に強力だ。ただ、この強力な点を戦略に組み込むまでは今まで攻略してこなかったので、それを含めた内容まで踏み込んでいこう。

### ゲージと体力はどちらが重要?

結論からいってしまうと、オリコンが100%連続技として成功するならば、だいたい「体力50%≒ゲージ100%」と考えてさしつかえないようだ。たとえ自分の体力が10%、相手の体力が40%だったとしても、オリコンがヒットすればそのまま逆転勝ちできるのだ。つまり、オリコンをヒットさせる機会さえあれば、相手の体力は最初からマイナス50%の状態にあった、とまで考えられる。

しかし、オリコン連続技が100%成功する機会というのは、プレッシャー負けした相手が跳び込んできたとき、または接近戦での読み合いに勝ったときのどちらかである。

つまり相手のほうからミスをする（オリコンを使う機会）まで、黙って守っていたほうが賢明、と思うかもしれない。しかし、完全にそうとも言い切れない展開も残されている。

### 試合の展開の中で考えてみる

スパコン（オリコン）ゲージは、相手の攻撃をくらうことによっても増加する。しかし当然、上限は100%。当たり前だが、ここにちょっとしたヒントがある。もし先にオリコンを成功させることができれば…。

1R目で先にオリコン連続技を決めたとする。自分のゲージは0%、相手のゲージは100%だ。たとえば、この直後にオリコン連続技を決められてしまい、お互いの体力は五分になったとしても、自分のゲージは相手の攻撃をくらっている分、増加している（約30%～）ので、アドバンテージを得ていると言える。このままシーソーゲームになれば、3R目に突入したときにオリコンを狙うチャンスが1回増えるわけだ。もちろん、使わずに温存することもあるだろうが、選択の幅が広がっているだけでもプレッシャーは相手に伝わるはず。

しかし、〝後出しオリコン〟という強敵を前に、接近戦を制するような動きは可能なのだろうか。50%もゲージを消費したうえに、オリコン連続技をくらってしまう展開（攻撃をくらうことでゲージ増加はあるが）だけは避けたいところだが…。

### 先に攻めるバクチをうつ必要はあるのか?

相手が試合慣れしていなくて、対空オリコンの餌食になってくれるのであれば、あえて接近戦を挑む必要もない。また、相手のオリコンを使うタイミングが悪く、後出しオリコンで対抗できるなら、そのほうが確実である。

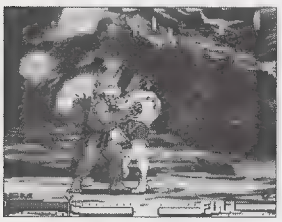
さらに、オリコンを用いない流れの中で、ゲージを簡単に溜めさせてくれる相手にならば、無理して先に使うこともないはずだ。

ここで知っておきたいのは「熟練者同士のミスのない試合を前提とすれば、キャラ差を埋めて勝負できるのはオリコンの駆け引きである」ということ。以前の〝ZERO3の対戦セオリー〟でもふれているが、通常の地上戦よりも、オリコンダメージのほうが重いのは事実で、オリコンをくらわずに、オリコンをヒットさせることができれば、1R取ることも可能である。キャラ差による不利を感じているのならば、オリコンで攻める策も考えたほうがいいわけだ。

### 接近戦での選択肢

ここまでの内容が把握できたら、この先の説明の真意も理解できるだろう。つまり、一種のバクチ戦術を紹介するのである。

新しくわかった情報に、「オリコン発動までは投げられ判定がランダムで発生し、発動後に相手が投げを入力した場合、発動側は投げられてしまう時とそうでない時がある」「オリコン発動→投げを入力すると、後出しオリコン入力を無効化して投げが決まる。」というものがある。


ほとんどの場合で投げVSオリコンは投げが勝つ。でもやはりバクチか。

後出し側のオリコンは発動されないので、ゲージの減少はないが、これだけでも十分に相手と勝負できるだろう。

投げ間合い内でオリコンを発動し、相手が技を出しているのであれば連続技を狙い、それ以外のときは投げを入力すれば、最低でも（昇龍拳等を出されてない限りは）投げのダメージは与えられ、後出しオリコンを封じることができる。ただ、オリコンを使用して投げ1回分のダメージでは少なすぎるし、そのあとにガードできない時間がある（オリコンの残り時間。有効利用できればいいのだが）。さらに相手だけにゲージが残る結果になる。バクチ戦術である意味がわかっていただけただろうか。この戦法はリスク軽減案なのである。

### 流れに組み込めるか?

前ページにもある通り、ZERO3の基本は遠距離戦にある。対空技（オリコン含む）がある限りは地上VS空中の展開はない。接近するチャンスは相手を転ばせたときか、相手を空中に浮かせたあとぐらいになってくる。おそらく大足払いか必殺技のあとに絞られるだろう。狙いを決めておくとパターン化しやすいだろう。

V対Vで、自分側が不利だとふんだときに狙う戦略は、

●基本的な地上戦をこなし、ガードクラッシュを絡めたオリコン連続技を狙う（前ページ参照）
●相手と接近できる技をヒットさせ、バクチ要素の大きいオリコンの駆け引きを制し、その後を楽にすることを狙う

のどちらかになると思われる。いずれも、事実として不利で苦しいことに変わりはないが、相手を倒すプランを作っておくだけでも、いくらかは改善できるはずだ。

オリコン連続技が発展するにつれ、さらに複雑な試合運びが予想されるが、根本的な部分は変わらないものと思われる。オリコナーよ永遠に…。

**オリコン戦術**

●ゲージが50%以上あれば
○後出しオリコンが出せる
◎対空オリコンが出せる
△オリコンで攻められる
×ZEROカウンター（必要ない）

**●〝オリコンで攻める〟方法**

―相手のゲージがない場合―
・「ジャンプ攻撃→下段」でガードを崩すことは可能
―相手のゲージが50%以上ある場合―
・投げ間合いに入り
・オリコン後投げ（あくまでもリスク回避）
・オリコン後連続技（メインの狙い）
・あくまでもバクチに近い戦略、無理に使う必要はない

⇧ **相手にダメージを与える2大柱** ⇩

**地上戦による戦略**

●ガードクラッシュからの連続技と（オリコン）
そのプレッシャーの効果による蓄積ダメージ
の2つの両立（バランス）
（前ページ参照）

●先にオリコンを使用し、成功すればその後の展開はキャラ差をくつがえせるほど有利になる
ただし先にオリコンをヒットさせることはかなり困難で失敗すると相当危うい流れになる
確実に戦うならガードクラッシュからのオリコンと対空オリコンの2つで勝負するといい

♣注目！生徒数倍増！近い将来、頂点を制するゲーム専門校

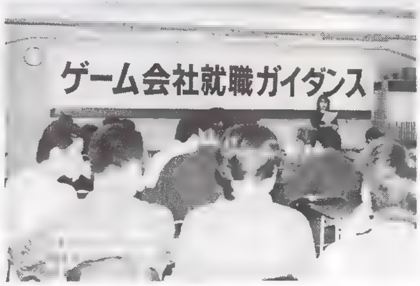
# 電脳全開

## 好評！即戦力となる人材の育成！




## 入学生に注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

学院では3月卒業にむけて、就職活動もピークをむかえています。今年も就職希望者数の3倍近い求人がきているので、生徒は掲示された求人票の中から、自分に合った条件のよい就職先を選択しています。就職を成功させるために進路指導部と先生が一体となって指導しています。



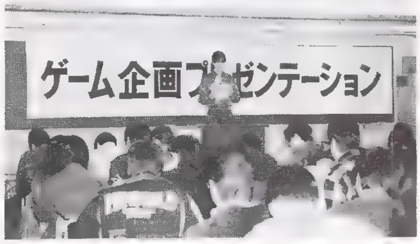

## 現場と同じゲーム制作を先生と生徒が一体となって実施！

初心者から、プロとしてゲーム会社へ就職できるまでの技術と知識を、少人数制でていねいに指導しますから安心して学べます。




## 適正で低廉な学費の実現!!<br>学院奨学金年額24万円支給

返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給し、ご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で先生は現役のGデザイナーか現場経験者が徹底指導します。




## 体験入学＆学院見学受付中

体験入学2月13日(土)2月27日(土)3月13日(土)PM1開催。学院見学・入学相談毎日実施。電話で申込みください。

**99年4月生願書受付中**

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

# 日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

# STAR WARS TRILOGY

## すべてを伝授しよう!



すべてのステージでの隠し要素や攻略を一気に紹介だ。

担当：SHO



STAR WARS TRILOGY ARCADE

## YAVIN（ヤビン）



これから各ステージでの攻略と隠し要素について紹介するが、その前に前回紹介した全ステージの共通するイベント要素についてもう一度おさらいしておこう。

●イベントボタン
レバーの左右に付いている赤いボタンは、発光した瞬間、または画面左下に現れるマークがゆっくり回転を始めたときにすかさず押せば、さまざまな効果が得られる。

●ランキング
一定以上の成績を上げてゲームをクリアすると、ネームエントリーとともに「ランク」が与えられる。ランキングには、味方の救出や撃墜数などによって影響する。

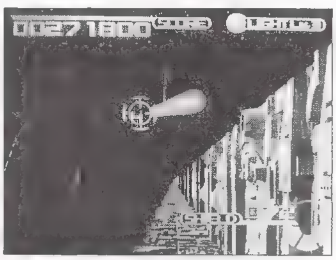
●フォース属性
画面右上にあるフォースインジケーターがさまざまな条件により、ライトとダークに変化する。その効果は、ライト時は防御力が上がり、連射力が下がる。ダーク時には防御力が下がり、連射が上がる。

●ボーナス
得点のボーナスにはさまざまな場面で存在するのだが、全ステージで共通するものは、無傷ボーナスとパーフェクトボーナスの2つ。

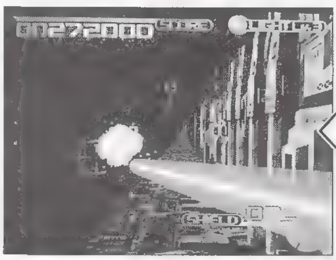
共通イベントのおさらいが終わったところで、ヤビンの隠し要素について紹介しよう。

ヤビンにはイベントボタンが発光して援護がくる以外はそれほど変わった隠し要素はないが、このときフォースの属性やレベルによって援護機数や効果が変わってくる。

また、タイファイターを撃墜したあとも破片をハズレ弾なく連続ヒットしていくと、得点の倍率がどんどんあがっていくのだ。途中、ベイダー機と戦うときも、連続ヒットボーナスは適用されるので、ミスなく狙おう。



タイファイターを撃墜した後も、破片を撃ち込むことによって、



得点の倍率がどんどんあがっていくのだ。

## HOTH（ホス）



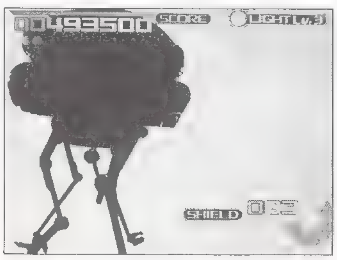
まずは、イベントボタンを使った「デルタアタック」。AT-ATが出てくる場面で、合図と共に発光したボタンを押せば三角のカーソルが出現し、集中攻撃すると味方機が現れ一斉攻撃をしてくれる。当然得点ボーナスもある。

ほかにも味方を援護する要素もあり、途中AT-ATの首部分に赤いカーソルが現れたらすかさず撃ち込もう。一定以上撃ち込めないと、味方機が撃墜されてしまうのだ。

次に各所に出現する「ドロイド」についてだ。「プローブドロイド」と呼ばれる宙に浮いたクラゲのような偵察ロボットを撃ちもらすと、以後の敵の攻撃が激しさを増すようになる。一機逃すごとに画面左上に赤いマークが表示され、これがズラっと並ぶととんでもなく攻撃が激しくなる。

地上を走り回る人も攻撃することができるが、味方を攻撃したときには属性がダークになってしまうので注意。

ほかにもガンシューティング面では連続ヒットを重ねると得点倍率があがるし、途中出現するC3POとR2D2を守るとボーナスも加算される。雪男の「ワンパ」は腕を上げたら攻撃してくるので、上げたとき集中攻撃をすればダメージを食らうことはない。



画面左上のマークはドロイドを見逃した数。これが貯まると…。



逃げ回る人を撃つこともできるが、味方を撃った場合属性がダークに。



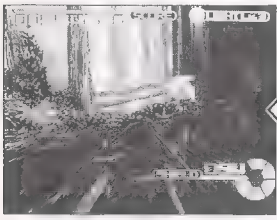
「ワンパ」は腕を振り上げたときに集中攻撃すればノーミスだ。

# ENDOR FOREST
## (エンドア フォレスト)

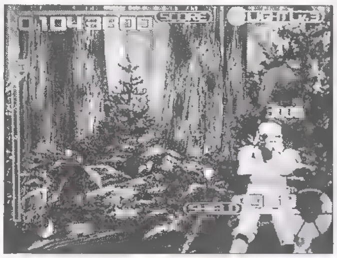
スピーダーバイク同士のドッグファイトから始まるこのステージは敵のバイクから攻撃してくるタイミングがわからないという人が多いと思う。敵が銃を抜いて攻撃してくるのは自分と視線が合っているからなのだ。したがって、画面内に敵が現れたらスクロールさせて視線を合わせなければいいのだ。あとは木にぶつからないようにすればクリアは簡単だ。一回も攻撃せずにクリアすることも可能だが、得点を稼ぐにはどうしても敵を倒しておきたいところ。敵の耐久値が無くなるまで撃ち込めば倒すことができるが、このとき、バイク撃墜後も敵兵を攻撃し続けるとフォース属性がダークになってしまうので注意。

ガンシューティング面になるとイベントボタンを使うイベントが用意されている。特定の場所でボタンが発光するので素早く押すと「イウォーク」が敵兵を攻撃してくれるのだ。発光するタイミングは一瞬なので素早く押そう。


敵スピーダーバイクが攻撃してくるタイミングは自分と視線が合うとき。


安全にいくなら、正面に敵がこないようにスクロールを動かせばOK。


バイク撃墜後、落ちる敵兵を撃つと属性がダークになるので注意。


イウォークのイベントは一瞬なので見逃さないようにしよう。

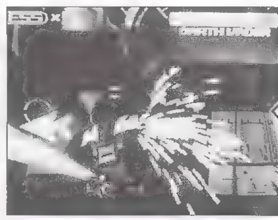
# DUELステージ

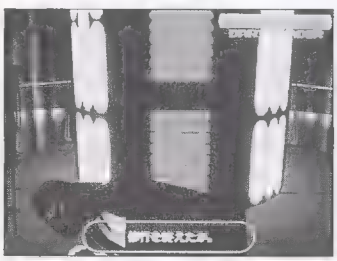
ボーナスステージ的な存在であるデュエルステージ。2つのステージに共通する要素といえば、連続成功ボーナスだ。このボーナスは1アクション成功するごとに連続成功数が画面左上に表示され、どんどん点数が高くなるというもの。一度でも失敗すると最初の得点にもどるのでパーフェクトと比べると点数の差が非常に大きい。また、共通の操作としてイベントボタンを押せば、ライトセイバーを出し入れすることが可能。ベイダーと対戦するときはベイダーを斬りつける動作となるので、ボバフェットの場合と多少操作が異なってくる。振りかぶってからセイバーを振るため、2回の素早い入力が必要となる。1回目の入力に失敗すると2回目の矢印が出現しないので注意。

最後に、イベントボタンでセイバーの出し入れができることを紹介したが、ベイダーに勝ったときのみライトセイバーをOFFにすると良いことが…。どんなイベントかは自分で試して見てほしい。


連続成功ボーナスは一度でも失敗すると非常に差が出てしまう。


1回目の入力でセイバーを振りかぶり、


2回目の入力でセイバーを振り下ろす。


ベイダーに勝った後ライトセイバーをOFFにすると…。

# ENDOR SPACE
## (エンドア スペース)

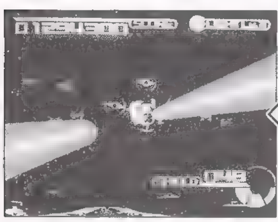
最終ステージのエンドアスペースはこれといった特別なイベントはなく、ボーナスの要素などはヤビンと同じだ。

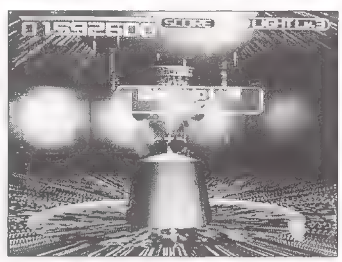
最終ステージを攻略するにあたって、覚えておかなくてはならないことは、攻撃してくる敵とそうでない敵を判別することにある。さらに、過ぎ去った敵や遠くにいる敵をいつまでも追い続けるのではなく、手近な敵を破壊していったほうがダメージを受けなくてもすむということだ。

また、このステージには、手当たり次第敵を撃墜していると、CPUが「このプレイヤーはうまい」と判断し、攻撃が厳しくなるといった要素である「自動難度調整システム」が働くのだ。よって、攻撃してこない敵機を見逃すようにすれば攻撃が多少やわらぐといったことになるのだ。

最終イベントのデススターシーンでは4カ所のターゲットを破壊した後中央のターゲットを攻撃すればクリアだ。


攻撃してこない敵機や、遠くの敵にいつまでもこだわらず、


手近な敵を先に攻撃したほうがダメージを受けなくてすむ。


心臓部への攻撃は、最初に4カ所破壊した後に、


中央のターゲットをロックオン後に攻撃すればクリアとなる。

# 東京ガリバー通信

**第61号** な、なんとガリバー通信が、1/15号アンケートの3,面白かった記事〜で、3票獲得しました。ワ〜イ!! 古館さん、樫出君、宗平君ありがとさん。

BANPRESTO

最近ゲームセンターに行っても格闘ゲームやシューティングなど、座っているだけでかなりの運動不足、「俺って、やっぱりゲーマーなんだなぁ」とぷか〜っとタバコを一服の君も、まだまだ外は寒いし体を動かすのはめんどくさいなぁと暖かい部屋でフィギュア片手に夢芝居のあなたもたまには体を動かしましょう!!

ほら、ゲームセンターにはアレがあるじゃないですか、「明るく楽しく激しい」まるで全日のように体を動かせるアレが!!もう、おわかりですね、「ダンスダンスレボリューション」（以下、「DDR」）をみんなやりませんか?と、今回はそんな感じで。

## そこは、もうゲーセンじゃなかったよ!!

そう、東京ガリバー松戸店では現在、「DDR」が凄いことになってるとですよ!!

何て言うか、「DDR」があるフロアだけゲームセンターじゃないんですよ!!これはもう、実際に足を運んでもらって見てもらいたいのですが、とりあえず、実際に見てきた感想を述べていきたいと思います。



ここが「DDR」のあるフロアだ。一番右の男の人のダンスはとても激しかったぞ!!

そこには「DDR」が4台、「ビートマニアコンプリートミックス」のデラックス筐体が2台、ミニ筐体が2台設置してあった。フロア内は薄暗くなっているので今まで人前では恥ずかしくて、熱くそして激しく踊れなかった人もここでは思いっきり踊れるし、照明も凝りに凝っていていい感じだぞ。まさにクラブ感覚でプレイできるぞ。

今、話題の「DDRインターネットスコアランキング」への登録を代行してくれるサービスも行っているんだ。いいスコアを出したのにパソコンを持ってないからなぁ…という人は是非活用してほしい。あと、そのランキングの結果を発表しているので、さらにやる気が出てくるはず。

また、女性のお客様には靴のレンタル（無料）も行っているので、ハイヒールのかたでも安心して踊りにきてね。

最後にお知らせ。東京ガリバー松戸店では1月末から1ヵ月に1回「松戸トップダンサーセレクション」と題して、「DDR」の大会を行っているぞ。気になる賞品はなんと「DDR」1ヵ月無料券など豪華な賞品が用意されているんだ。参加費はもちろん無料なので日頃の成果をギャラリーに見せつけてやろう。

## まだまだあるよいろんな情報!!

現在、東京ガリバーではあの名作アクション「D&D®シャドーオーバーミスタラ」が、50インチの大画面でプレイできるんだ。メガロ筐体2台使用しているので、4人同時でもゆったりと座ることができるぞ。こりゃもう、快適プレイ間違いなし!!しかも、巷では珍しいニューバージョン基板（分かる人にはわかる）らしい。真偽のほどは自分の目で確かめてみよう。



メガロ筐体の「D&D SOM」これなら冒険も楽しくなりそうだ。

シールプリント機でも新作が登場だ!!その名も「デカプリ」。その名の通り、なんとA4サイズのシールがプリントできるのだ。サイズが大きいだけあってオリジナルのカレンダーやハガキサイズのシールなどが作れるぞ。

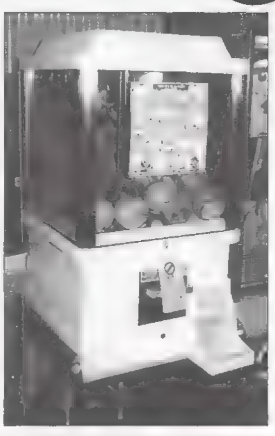
また、アンプを内蔵し、スピーカーが両側にドーン!!（もちろん店員さんの改造）のシャレにならないくらいいいサウンドをかもしだしていた「パカパカパッション」も人気が高かったぞ。これからも、東京ガリバーから目がはなせないね。心してチェックするべし!!

「DDR大会」その他のお問い合わせは・・・
東京ガリバー松戸店
0473-66-6633

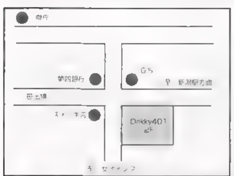
## でかガシャポン

子どもの頃、誰もがガシャポンの洗礼を受けたことだろう。「でかいガシャポンがあったらなぁ」と友達同士で語りあった人も多いはず。そんな子どもの頃の夢をかなえてくれるガシャポンが東京ガリバー松戸店にはあるのだ。その名も「でかガシャポン」その大きさは実際に見て確かめてもらいたい。想像以上の大きさに、驚くことだろう。

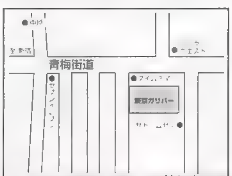
ガシャポン本体が大きいだけあって景品もでかい。現在はポケットモンスターのぬいぐみだっぞ。



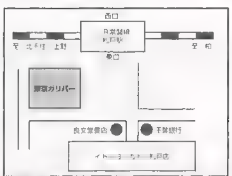
このガシャポンはUFOキャッチャー内にある「挑戦券」をゲットしなければチャレンジすることができないのだ。



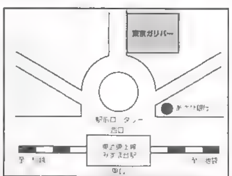
**ウルトラアミューズメントSHOT M78 新潟県**
〒950-0962
新潟県新潟市出来島 401Dekky401内 2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



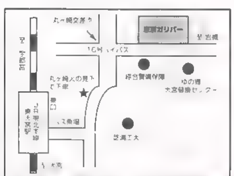
**東京ガリバー青梅店**
〒198-0024
東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分　中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



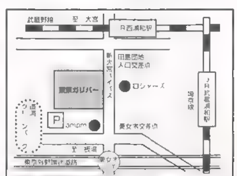
**東京ガリバー松戸店**
〒271-0092
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



**東京ガリバーみずほ台店**
〒354-0000
埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



**東京ガリバー東大宮店**
〒330-0001
埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1（JR東北本線　東大宮駅よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



**東京ガリバー戸田店**
〒335-0032
埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

# ゲーメストアイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



**2月といえば最強ゲームが一堂に会するアミューズメントエキスポショーの季節。**
**昼飯代、デート代、水道料金までもキャンセルして金つぎ込める**
**ド凄えゲームが出展されてほしいものですな！**
**学業やお仕事の合間に、幕張に行けた人はリポートをよろしくー。**
（秘密恋愛結社 トゥルーメーソン福田＆M！i！o！）

## 今号のいっぱつ!!
## 伝えられてゆくもの

☆平成10年7月31日、PCキャロット筑波店は閉店を迎えた。

自分にとってのその店は、いつ行っても誰かに会える「場所」だった。たまに例外もあるけど、伝言板にメッセージを残せば、かならずリアクションが返ってきた。

そして、その店には「キャロットノート」という、客同士のコミュニケーションノートがあって、70号近く続いたそれには、アイランド上の「議論の夕べ」のような意見の交換や、隠しキャラの出し方から連続技、イラストまで、実にさまざまな情報が飛び交っていた。

もちろん、個人の価値観の違いから出た（ノート上での）もめごとも何度か起こり、険悪な雰囲気が漂っていたときもあった。他人の非難・中傷をする文章や、イラストへの落書きが横行し、個人のモラルが問われたりもした。そして結果として、淘汰された。

キャロットの雰囲気は最高だった。店内は落ち着いていて、「ボタンがきかない」と店員に訴えたとき、ボタン自体を交換してくれた上に、1クレジットサービスしてくれるほどのメンテナンス、男子トイレの個室には「トイレは清潔に！」と言いつつニヤリと笑う、豪血寺のババア（のポスター）。そして、アイランドでも問題としてとり上げられている女性差別も、（比較的狭い）店内と、ほとんど常に店員の誰かが巡回しているおかげで、未然に防がれているようだった。店員のいないときであっても、この店の常連組の誰かが注意していたはずだ。

自分がこの店に通うようになったのは、今から4年前。それまでの自分は、巷でストⅡやテトリスがにぎわっていたにもかかわらず、家庭用のゲームに興じている少年だった。だが高校1年のある日、誘われて行ったゲーセンで、とあるゲームに出会った。プレイしている友人にゲーム名を尋ねると、返ってきた答えは「キンターズ」。聞いたこともないゲームにとまどいながらも、とりあえず隣でゲームを見ることにした（Ⓜ KOFのことだね）。

彼が使っていたキャラは、目にもとまらぬ小パンチで敵を気絶させ、軽やかなジャンプで敵に近付き、おもむろに火を噴くという、衝撃的な老人だった。自分は一目見るなりこの老人のとりこになり、このゲームの操作方法を尋ねた…。

そして、それからまもなく、多数の友人たちが集う店、PCキャロット筑波店に自分も出没するようになった。

ある日、友人たち以外、乱入してくることのめったにないKOF95をやっていると、見知らぬ社会人の方が乱入してきた。自分よりも10歳ほど年上とみられるその方は、7回乱入してきた。次の日高校の友人にその話をすると、

「そりゃWH56さんじゃねーの？」

と言われた。いろいろ聞いてみると、人相などからその方らしいことがわかった。

その方は、実はこの店一の常連で、あとで知り合いになり、友人たちと一緒にドライブに連れていってもらったり、飯をおごってもらったりと、いろいろ世話になりっぱなしだった。

ところで、自分がこの店で最も情熱を注いだゲームは、約10年の月日を経てこの店に還ってきた、ドラゴンスピリットだった。

ドラスピが還ってきた日、どこから情報を仕入れてきたのか、続々と集まる、日頃見かけないおじさんたち。少し離れたところで見ていると、そのうちの一人が楽にクリアしてしまった！

エンディングが終わり、辺りを見回すと、再会を懐かしみ合っているおじさんたちの中に、WHさんがいた。

このおじさんたちは、10年前のドラスピの時代、この店で騒ぎ、笑い、プレイに興じていたに違いない。

そのときの姿を想像してみたとき、今の自分たちの姿にぴったりと重なって見え、思わず涙が出た。

結局、自分はドラスピをクリアできないまま、キャロット最後の日、7月31日を迎えた。この日、自分は早い時間から店にいた。やがて、時間とともに続々と集まるどこかで会った顔。その日は夜遅くまでキャロットにいた。

きっと、10年前から変わらないでいるこの店の雰囲気を、強く心に刻みこんだ。

（埼玉県　STAR☆LIGHT君㊵）

Ⓜ時やゲームが移り変わり、常連が変わっていっても、楽しく過ごせるその場所を守り通しているゲーセンだ。10年前の常連、店員がよい人たちだったからこそ、それを見習った若い常連が代々育ったのかもしれない。

残念ながらこのゲーセンは閉店してしまったそうだが、ほかのゲーセンでもその雰囲気を作っていってほしいものだ。今度は君が、後世の常連たちへ伝える番なのだから。




↑（富山県　都氏さとみさん①）
Ⓜどれだけ修業すれば、こんな余裕ができるの？
こんな風に世の中いつも楽しくいきたいね。

# DEAR FRIEND

## 相方はこんな思いからうまれます(字余り)

☆PF2012ビデオに触発されて以来のこと。
「バーーァァアァン!!」
「キ～～～ィィイス!!」
…と、情愛入り乱れる真の対戦をやってみたくてしょうがない。そう…「ベルば○」のオス○ルとア○ドレのように。隣同士で実際にかけ合いながらできればサイコーなのだが、相手がいねえ～!（寂）
そんな中、総帥でプレイ中、ひょっこりバーンがやって来て、日頃対戦相手が皆無な私は驚喜した。

「ごあ、バーン…僕と君でツゥ～プラ…それちがーう!」
とか交錯する想いをめぐらせつつ、
「この、わからず屋～!」
と、気がついたら思いきり殴り倒していた…。初心者だとわかっていながら、相手が相手だったので冷静でいられなかった私。…ごめん。もう二度としません（誓）。深々とここで謝罪（本当に後悔）。許されないけど要反省。遅いけれども兼自粛。
（長野県　Kさん(い)）

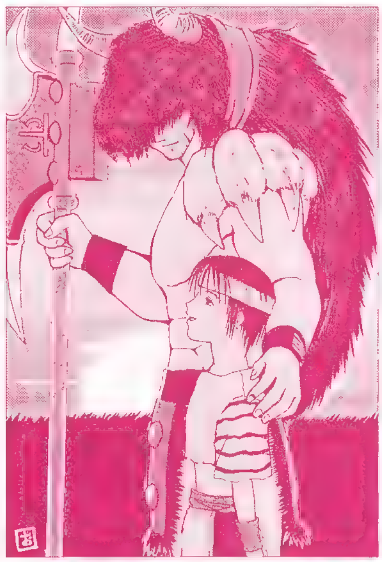
Ⓜ設定上、自分のキャラと関係の深いキャラと闘うのは楽しいもんだ、いろんな意味で。そういう友達がいると、ライバルとしてもがんばれるし。あー、そこで相手を捕獲しとかないとダメよ～。向こうが女の子だったら、理解してもらえる確率が高いのだ。謝るフリして話をそっちにもっていけ!こういうのって女の子特有の気持ちなのかな?私もそういう楽しみ方のできる相方をゲットした経験あり。




←（神奈川県　〝遊戯的点描専門機体〟大槻隆明【RNA】さん⑤）
Ⓜこのタングラム君は、怒ると目ビーム出したりするらしい…ほしいかも。



←（埼玉県　氷雨玄太君②）
☆雪の小さな一粒が指先でとけたら、「春はもうすぐだよ」ってどこかで聞こえたよ。



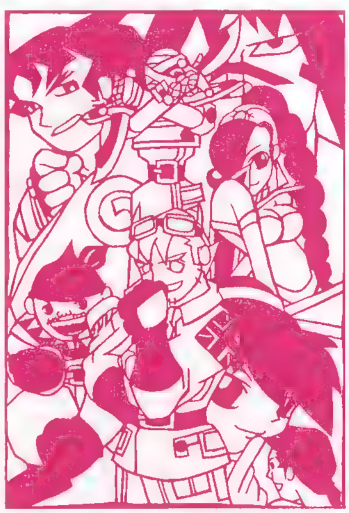
←（京都府　大山高嶺さん④）
☆低い陽に赤く染まる荒野。共に見つめる地平線の先に、求める何かが見えた気がした

## ゲームと僕とギャルフレンド

☆ある日のデートでゲーセンへ。
「対戦でもやる?」
「あたし、格闘ゲーム苦手だからなあ」
「じゃあ、ビートマニアは?」
「あれ、うまくできないと恥ずかしいし…」
「そっか…」
「なんか、あたしにもできそうなゲームないかな?」
「うーん…あっ、『すくすく犬福』は?クイズゲームならできるでしょ」
「…………」
「どしたの?犬福かわいいでしょ」
「かわいくない」
「え?…なんで?」
「ウチの弟とそっくり…」
「…ぎゃふん」
（神奈川県　江振豪人君(う)）

Ⓜもし、そのギャルフレンドを嫁にもらうことになったりしたら、アンタ犬福の兄貴よ。犬福に「兄さん」て呼ばれるこの幸せ。喜びなさい。

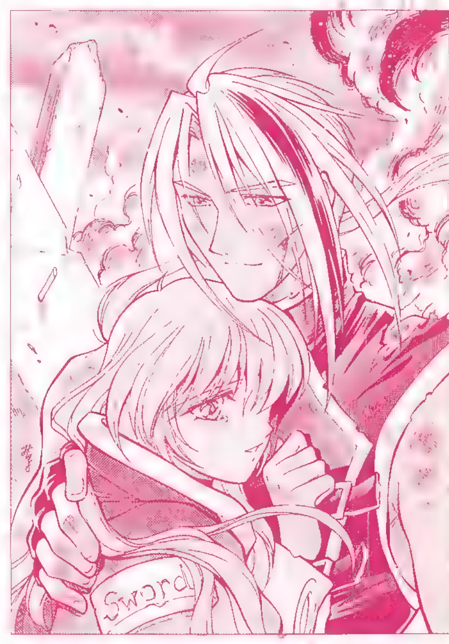
## 切り絵の心



➡（愛知県　弾弓君⑥）
Ⓜ細かい切り絵で、表情もうまく表現できてるぅ。コイツらずっと駆け回りっぱなしで、こっちが疲れるくらい。



➡（京都府　ERIさん⑦）
Ⓜ「切り絵は小学校以来」とのこと。ポリンの瞳がキラキラしてるの、わかる?




⬆（愛知県　ことおみちよさん③）
Ⓜ前髪おろしたバーンだそうな。キースとの親友コンビもいいけど、ウェンディーとのラブラブ2ショットも素敵。

## およそ10ライン刻みのビート（アンケートの世界）

**剣**なのにチャカ。
（東京都　ドイツ軍人S君(え)）
編 2／12に「チャカ」なるやくざビデオが出たようだ。

**日**本刀でワラの試し斬り体験気分は月華の剣士。
私は剣道二段なので、結構成功した。初心者にはかなり難しいらしい。
（東京都　石神井ST君(お)）
編 試し斬りというと、サムスピーのボーナスステージ。

**エ**ボニーちゃんの挑発はジャンキーカーニバルと似ているのでたまに使うんですけど誰も気づかねぇ。
（鹿児島県　東京在住K県民君(か)）
編 なんか寂しい…。

**ア**シュラブレード、マジで8P攻略やってください。俺はあの3年くらい前のゲームの薫りに惚れました。
中ボス攻略いずれ送ります。気が向いたらですが。
（新潟県　たるきち君(き)）
編 アンケートでは上位にランクインした日報アシュラ。その時、田渕氏がとったガッツポーズを私は一生忘れない。

**ア**ンケート6：早くプレイしたいしてみたいゲームはなんですか？
グラⅣ・ムラサメ
（和歌山県　ラーメンランド君(く)）
編 テラにそのようなゲームは存在しないス。

**キ**カイオーのムック言われるまで気づかんかった。あと乱丁もあった。忙しいんですね。1／30・2／15号ではじめてダンの名字を知った。色々な意味で大人になれた。
（兵庫県　ネコノエル君(け)）
編 理由はともあれすいません。送ってくれれば交換しますよ。

**て**んこもりシューティングを友人とプレイ。ちなみにタイトルの「て」を「ち」に変えると…やめよう。シューティングタワーを登るお猿二匹が選んだシューティングは…『ボスの口を300発撃て』
モスラ成虫のようなボスの口に回り込みを駆使し撃ち込むのだが異様にムズイ。つーかこの敵弾の飛び方は…「ゼロガンナー…」
さすがてんこもり。
（東京都　カズーオ君(こ)）
編 ちん…もり？ん？

## 盛り上げ大パンチ～レイヤーの場合～

**新**年早々、不景気な話ですマンがなぜ誰もやってねーんだファイティングレイヤー!!
ウチの街だけなのか？オレは対戦やったこと1回しかないぞ！しかもその1回で稀少な対戦相手（初心者だったらしい、最終ラウンドでもスーパーイリュージョンを使わなかった）をエクソダスでボコってしまい、去られた。自分で未来のライバルを摘み取ってしまったー！
だってだって、嬉しかったんだようレイヤーやってる人がいたのが…。本当にごめんなさい、謝るから戻ってきて・レイヤーを一緒に…。
〈レイヤーのいい所〉
・ラスボスが強いぞ！みんなCPUのD-0って弱いと思わん？レイヤーのラスボス（以下ドジョウ髭）第二形態は強いぞ！一度は死ねる！
・どんな連続技をくらっても試合中一回だけならスーパーイリュージョン（無敵）で脱出できるぞ！Ⓚ3ボタン同時押しだ！
・新語が多くて困惑している君よ、お兄さんがストEX風に訳してあげようっ！
●ハードアタック＝ガードブレイク
●バレッジブロウ＝スーパーコンボ
・ダランが出るんだ!!（本当はクレメンス）
・鮫、虎、鳥と戦える！桃太郎か！
・よろしく!!
（東京都　イーブル博士君(さ)）
編 とりあえずコミュニケーションノートや乱入歓迎ポップを駆使して対戦仲間を募ってみてはどうだろうか!?イーブル君のようにロンリーな日々を惰性で過ごす狼たちよ！アイランドにその状況や、打開策を送ってくれ！

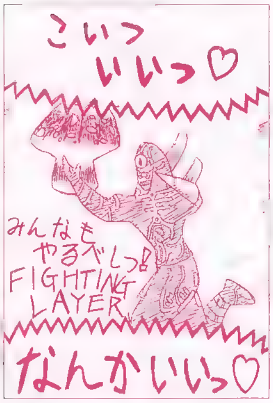
## バーチャルビーフキングダム

12／23のバーチャロンオラトリオ・タングラム大会inトライAMタワーで私は司会者の話を聞いていました。
司会者「オラタンを初めて見たとき、なんかツノ生えたガイコツ（スペシネフ）とポニーテールの女の子（エンジェラン）がいたんで『なんだ!?』と…」
そこで私は、スペシネフに関することを質問した。
私「ガイコツって言うか、スペシネフのデザインって死神か悪魔じゃないんですか？」
司「うーん…よくわかりませんが、牛のガイコツじゃないでしょうか？たぶん」
う、牛のガイコツ!?そのことを思い浮かべたら爆笑してしまいました。
（栃木県　まみんさん(し)）
編 その武装、ちょっぴり牛的。

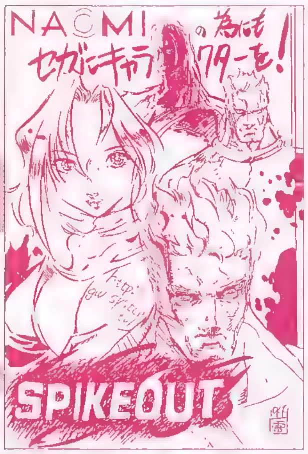
**ア**イリーン中村先生のフィーバロンコミック最高です。CDももちろん買いました。コミックは拡大コピーして、切り取ったものをいつもファイルに入れておりまます。完結の暁には、ホチキスで綴じて自前コミックを作る予定です。
PS.アイリーン中村先生宛の信（中国ではこう書く）は、どこへ送ればよいのですかわ？
（滋賀県　G.T-ZTTブ会君(す)）
編 漫画家兼声優（いろりとか）であるアイリーン先生への信はアイランドから転送するよ。



⬆スタンドと妖怪が共存する世界。⑧



➡（大分県　大分ゲーマーズのFJ―君⑨）
編 今日はレイヤーで茸狩りなの



⬅（大阪府　雷将人君⑩）
編 そう、すべてはナオミ様のために――。






➡（神奈川県「名無」君⑪）
☆雪の夜の伝説。

⬅（熊本県　鮎十さん⑫）
☆翠玉の輝きが君を撃ち抜く。

# のんきな日常

♨あけましておめで闘魂。でも僕は全然おめでたくありません。それは、3週間前に（←ここ重要）極秘に注文したギャルズカレンダーが突如届き、あろうことか母が受け取りに行きやがったからです。
でもまあ中身はわかるまい、とか思って余裕こいてたら、箱に商品名がバッチリ書いてあるじゃないでスかー!? ちょはあああこっ恥ずかしい!! し、しかし、母にしかバレてねぇしな…って、よく考えてみよう。
母が言うには、このブツは佐川○便でやってきたらしい。そして、現在郵便局でバイト中の俺は、局内で佐川○便のブツを見たことがある。そしてわが家、別名マッスルタワーは、まちがいなくその局の配達可能区域に入っている!!
幸い、この事実を知っている郵便野郎はごく少数ですが（っていうか、聞いたら逆に聞き返されてバレた）、それから僕の手首にはためらいキズが絶えません。やっぱり、直接マルゲ屋で買わないとデンジャラスですね。とゆーわけで、マルゲ屋の周辺の地図を掲載してください。
（京都府　天中殺に遭って死にそうな人君㋝）
Ⓜ佐川○便って、直接届けにくるんじゃないの? なんで郵便局を経由してるんだ? 謎。それはいいとして、№248の山下洋君といい、みんなギャルギャルグッズ入手には（入手後も）苦労してんなあ。

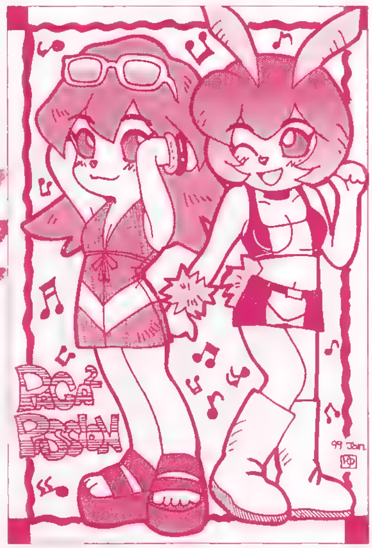
♨待って、私にも一言言わせて！今盛り上がってる「シェービングウォール論争」だけど、みんなまちがってる。アレがいちばんよく似合うのは、カルロだ。ジャ○アンにいじめられてる○び太のようで、実に絵になる。そのほかにも、棺桶に閉じこめられてジタバタしたり、アースゲイル中にゴミが直撃してふっ飛んだり、とにかく、やられてる姿がサマになるのだ、カルロは。
私の一番のお気に入りは、超能力技くらって、結界をぶち割りつつ「のあーっっっ!!」と叫びながら、はるか遠くへ飛んでいくカルロ兄さん。
（青森県　黒川春姫さん㋞）
Ⓜ最初は「美形キャラにくらわせろ!!」だったはずが、1回目の反響がエミリオファンからのだったせいで、なんかガデスvsエミリオになっちゃったんだよね…。カルロってメガネっ漢だから「委員長」って呼ばれてるらしいけど、そこから↓「ガリ勉小学生」↓「いじめられっ子」という連想になる…のか？
毎回続くこの論争、いつのまにかりっぱな大戦になってるナリ。



➡（北海道　俄雨さん⑬）
☆大蛇の幻影の陰に身を躍らせる、美しき毒蛇たち




⬅（熊本県　カヨコさん⑭）
Ⓜ中国人島で載せられなくてゴメン　社長は眼鏡っ漢である前に、中国男という魅力的ジャンルの男である！と主張したい。



⬆（京都府　佐々岡ゆりのさん⑯）
Ⓜパカパカ、目がついてかなくてムズかしぃぃ！と感じるのは私がヘタレだから？（泣）



➡（愛知県　レモンジャムさん当⑮）
Ⓜ女のコ雑誌のカットみたい！すごくおしゃれでかわいい♥ あれ？キャミイ、操作されてる…。

## ガンシューティングで人質を撃ってしまったときの言い訳。

○「安心せい、みねうちじゃ」
○「大丈夫、経費で落ちるよ」
○「くそっ、こいつも違うか」
○「アメリカだったら正当防衛だよ」
○「ライフ1個か…この程度で済んでよかった」
○「そんなことよりさ、お前クラスに好きな娘いる？」
○「これで3連勝だな」
○「こんな真夜中に女の子が1人で、手には物理の本？
絶対、なにか企んでます！」
○「先生！今、わざと私に斬られましたね！」
○「と、いったところで、笑点はここまで…」
（神奈川県　10の言い訳を持つ投稿者　植高淳太郎君㋟）
Ⓜお好きな言い訳をお選びください。




**ゲーメストで98年度パソゲー大賞はやらないんですか？**

（沖縄県　柊ちはや君⑤）

## 鬼か悪魔か！おそるべし三原のひと

はろはろ～。みんな、メストの読者ならアリカの三原副社長は知ってるよね。ひょんなことから俺は彼のちょっとした一面を知ることができたので報告させてもらうことにするぜい。

ことの始まりはストEX2だった。俺はシャロンでもっぱらCPU戦をメインにプレイするちょっぴりシャイで恋人募集中のナイスガイだった（物を投げないでください）。

そんな俺はある日、ふと疑問に思ったのである。ストEXのCPU戦は基本的に9人と闘うことになっている。大抵のキャラは7人目の後に乱入キャラが割り込み（8人目）、9人目がガルダとなるのだ。んで、ほくとや七瀬のような一部のキャラは8人目がガルダであり、9人目に乱入キャラと闘うことになる。

しかし、ここで以前メストに載っていた「乱入キャラが8人目以前のタイミングで入ってくることもあるらしい。わかり次第載せていこう」という記事を思い出した。

だが、それ以降の記事、EXムックでそれに触れた物はなかった。むぅ。気になる。こうなってくるとシャロン使用時にカイリが乱入してくることはないのか？七瀬が乱入してくることもあるのか？疑惑はどんどんふくれあがってきたのである！

イカン！このままでは気になって昼寝のしすぎで夜も眠れん！つーことでずうずうしいのを承知でアリカに質問状を出すことにした。しかも往復葉書で（ホントずうずうしい）。

しかしずうずうしいなりに少しは気を使ってみた。質問内容を要約すると

1・使用キャラごとにどのタイミングでどの乱入キャラが入ってくるかは決まっているのか？

2・七瀬はCPU戦で乱入キャラとして出てくることはあるのか？

という内容の2つで、それぞれYES・No方式にしてマルをつけるだけで済むようにしておいたのだ。まあアリカの方々も忙しいだろうし返信には正直あまり期待はしていなかった。

ところが返信はきた！それもハガキの表には赤いペンで「アリカ三原によろ～」と書いてあったのだ（本当）。

うおお～っあのアリカの三原のひとから返信もらっちゃったよスゲェ～！いやいや落ちつけってばさ、こげなことで驚いてたら田舎モン扱いされちまうべさ。んだば裏面を見るぞ。

いざ、質問の答えはいかに～！そこには表と同じ赤いペンでこう書いてあった！

**「ひみつなりよ」**

…なっなんじゃあコリゃぁあ～！こ…これが返信内容なのか!?マジか～！よく見てみるとYES・NOの欄にマルがしてあった。果たしてどこにしてあったと思うかね？くっくっく、教えてしんぜよう！それはYES・NOの間の「・」。この区切りの店に赤マルがしてあったんじゃああ～（ドドォーン）!!

俺は思った。小林真文先生は正しかったと。真文先生の気持ちが少しわかった気がした。結論、三原のひとはほぼみんなが思った通りの人みたいだよ。それじゃあまたね！

（奈良県　ヒテ君⑦）

福 三原氏の仏心とスカシ性が同時に伝わるいいお話でした。世紀末近しということで、またメスト広告に嵐が訪れる日が来るのかな？

グラディウスⅣのステージ2のBOSS「デンドロディウム」は、ガンダムのGP03Dの「デンドロビウム」からきているのだろうか？

（広島県　ゼクス・アーキスさん㋢）

福 デンドロビウム（ラン科）ってラテン語なのだ。

某月某日、私と友人A、Bの会話。

私「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2のボスの名前って、タロットカードをモチーフにしてたよねえ？」

A「ああ」

B「うん」

私「じゃあさ、ラスボスは、どんなヤツになると思う？」

A「オレは…、ラスボスはDーOになると思う…。たぶん」

B「ボクは、骸がラスボスになると思うな。ゾンビだからあいつ」

私はどちらも違うと思う。

（東京都　TAK・零式君⑦）

福 B君、タロットはどこへ…。

DDR8人プレイを死を覚悟しつつ決行。プレイ中、常に悲鳴が発せられる不気味なプレイとなった。

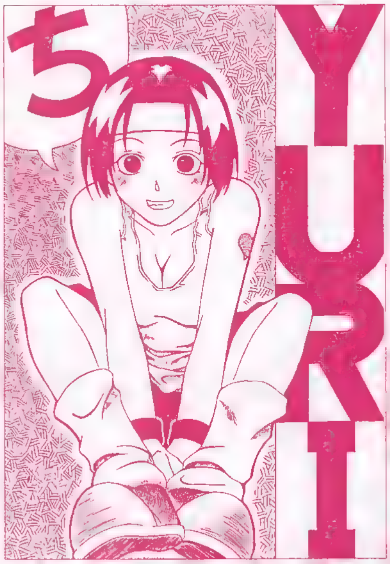
結果…負傷者2名（ねん挫など）＋店員さんの説教（20分）。やらないほうがよかったです。

（茨城県　ミサイル大名君㋤）

福 そりゃ君叱られるぜ（しかしよく全員乗船できたな）。




←（三重県　猿天化G君⑰）☆恨みの力で押さえ込む！




→（東京都　混血BEM君⑱）福 人気投票ではン十位にくい込めるか!?というユリ。ま、夏になればね




←（神奈川県　行方燕君⑲）福 トッピングはご自由に！

# 超芸魂




➡（東京都　しろくろさん㉓）
Ⓜなんだ、簡単じゃん。




➡（東京都　タカアシ君㉑）
M…一コマ目でオチわかっちゃった♥という人は、ヴォルド派だと思う（私もだった）。




➡（セオラ組　人と一日編集長スキマ君㉔）
M少し遅れてのバレンタインチョコも、編集部で受け付けてます♥



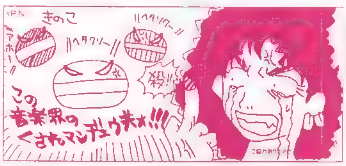

➡（東京都　素敵☆凡人君㉒）
M梅干しとかにしとけよな！…ゴムくさそーじゃ…。




⬆（千葉県　残九郎君⑳）

## つっこみ三昧

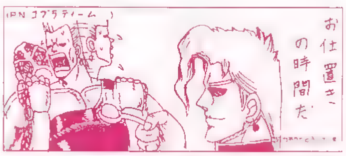





⬆M一度にたくさん出てくんな〜!!㉖




⬆Ⓜなんとなく強そげ。㉙




⬆Ⓜウ、ウ、ウ○コ…（原作読まないと…）㉗



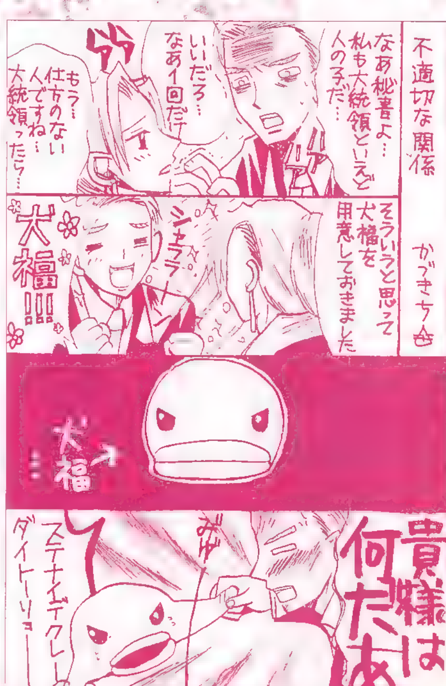

⬆M正式名称、エリアルロシアンスラム♥㉘

☞最近よく見るKING OF誤植の2つのうち、「ザンギュラのダブルウリアッ上」はわかるけど、「インド人を右に」って何ですか？もとがさっぱりわからん。
（新潟県　んじばあ君⑯）
Ⓜそれって、スカッドレースの記事中、（No.193、218ページ）の誤植。本当は「ハンドルを右に」が正しいんだけど…。コースの右側にインド人が立っていて、そこを右にって意味なのか〜？とか、変に意味が通っちゃうので困った誤植。実際書いてみれば、なんで「インド人」になっちゃったのかわかる。

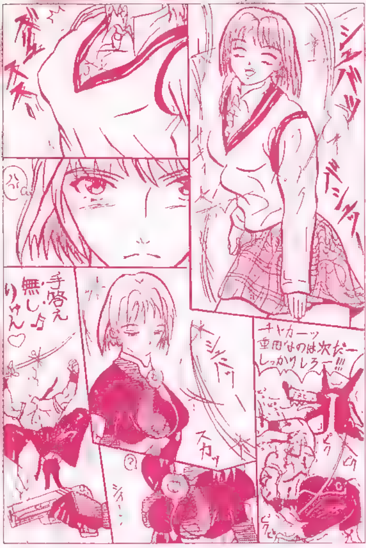
☞今号の表紙のおかげで、購入をためらっている女子中学生を何人も知っています。かわいらしいですね。
（北海道　神楽幻さん⑳）

MNo.248の「裸のエミリオ」の表紙には大反響が!!「怖い」とか、「等身大ポスターにして！」という人もいて、なんとも話題性に富んだ表紙ナリ。

☞アイランドの「エロス村」へ加入するには、「男から真の漢」へと変わらなければならないような覚悟が必要なのですか？
（東京都　ダークハンターRX君⑬）
Mもちろん、その覚悟があれば、村の英雄として讃えられよう。そうなれない小心者のエロスキッカー＆チョッパーでも、住人となることは大歓迎!!では村長から一言。
「ゲイ映画イン＆アウトの台詞『真の漢は踊らない』ってDDRはどーするのか、むう」



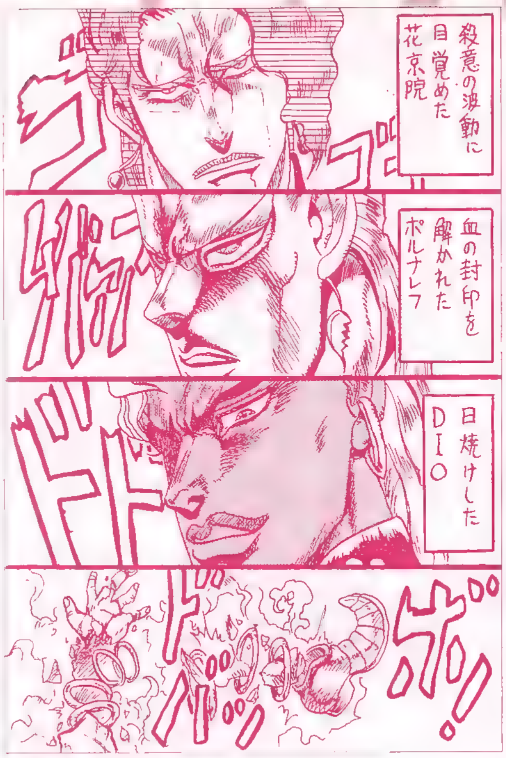

⬆（ジークン道　竹野内河月さん㉕）
Ⓜタラコ唇福!!



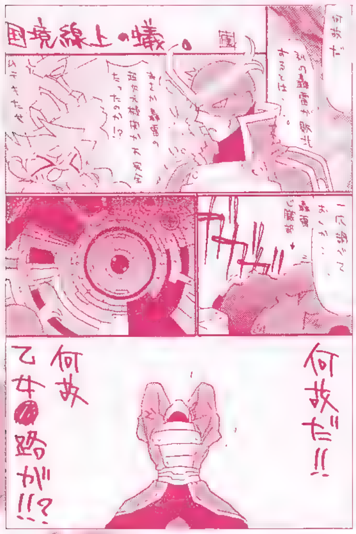

（沖縄県　Life Is Sweet君32）
福 スーツの下って着てないの？（ストレートなヤツ）



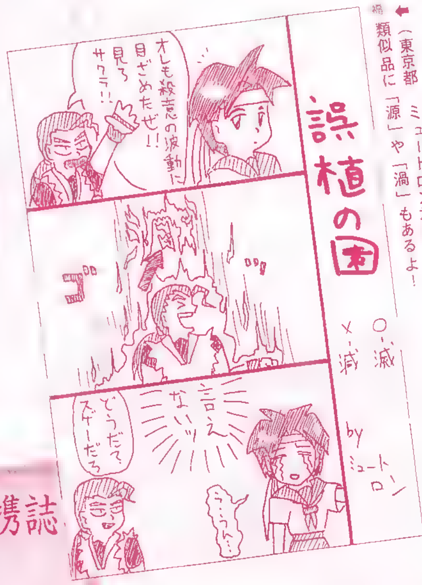

（大阪府 "D" SYSTEM「元ガラス切断」君31）
福 どうやって入るのか…。




（愛知県　蓮哉君30）
福 最高ォォォに灰ってやつだ！

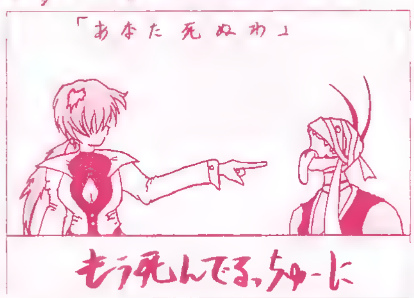



（チャオガーデン「MR」裕木康隆君35）
福 あきらめて育てるしか！チャオガーデンだし。




（東京都　ミュートロン君34）
福 類似品に「源」や「渦」もあるよ！

行け行けシェルミーさん




（千葉県　会田惣君33）
福 あまねく死者につっこみラブハート。

## ホットギミック提携誌

考

「ホットギミック・ムー」
（オシオキ…空中浮遊の刑）
「ホットギミック・サムソン」
（ワセリン塗りの刑）
「ホットギミック・女性自身」
（嫁いびりの刑）
「ホットギミック・ティーンズロード」
（根性焼きの刑）
「ホットギミック・週刊文春」
（時事討論の刑）
「ホットギミック・ぴあ」
（予約電話の刑）
「ホットギミック・爽快」
（スパイラルテープの刑）
「ホットギミック・実話時代」
（彫り物の刑）
「ホットギミック・ワイドミリオン地図帳」
（東京23区の刑）

オシオキの内容は皆さんいろいろ想像（っていうか妄想）してください。
（神奈川県　江振豪人君20）
☆次は微量でいいから色気の介在しそうな提携を考えてほしいです…（彩京←ウソ）。



（栃木県　究極神拳改めボールペンバカ一代君37）
福 目線が艶かしい上にこの肉感！

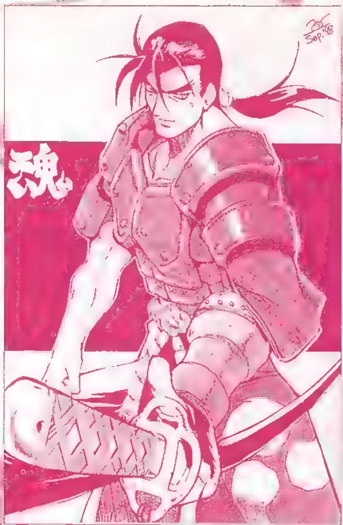




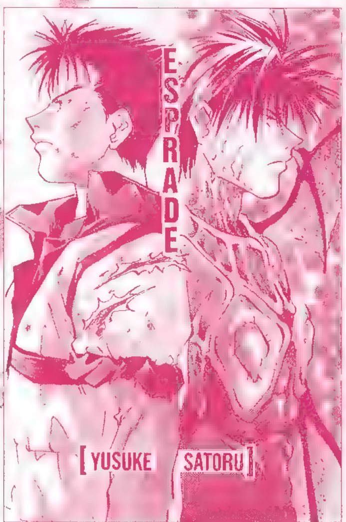


（埼玉県　荻原チルコ音泉君35）
福 しょーこだしょーこ、P2は今でもよく見るの。

# データデゴ




11月15日号 イラスト作品優秀賞




11月30日号 イラスト作品優秀賞

## アイランド大賞ノミネート作品発表

キカイオーが表紙の11／15号からアイランド大賞候補作品を発表します。

イラスト作品優秀賞はソウルフルなミツルギを描いてくれた（東京都　みのや君②）君だ！なんでも誕生日だからペンネームを変えてくれたらしいぞ。

新たに発足したマンガ部門には（東京都　素敵☆凡人君㉗）が選ばれた。世間知らずはお嬢様の必需品。ではアンラッキー後藤さんも…。

文章部門は（株）シャドルーを格付けしてくれた（東京都　黒鉄12000君㋓）にキマリだ。悪の世界も生き残りに必死だ（たぶん）、我々も頑張りましょう。

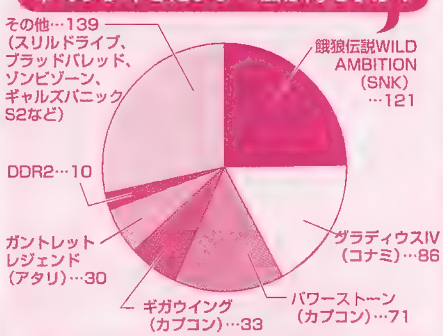
時を移さず11／30号（表紙覇王丸）の発表だぞーと。文は青少年とゲームバッシングの問題を取り上げた（新潟県　服部敏之君㋑）です。この問題に対し言いたいことがあるなら、議論の夕べに手紙を出そう。

イラスト部門はエスプレイドの（福岡県　逢坂くゆりさん②）に決定。ゲーメストグラフィックスでもエスプレイドはドーンと扱ってるよ。買ってね。漫画は（埼玉県　あちゃ子さん⑳）のDJTOKIMEKIネタ。相当リアリティがあるんですけど…。

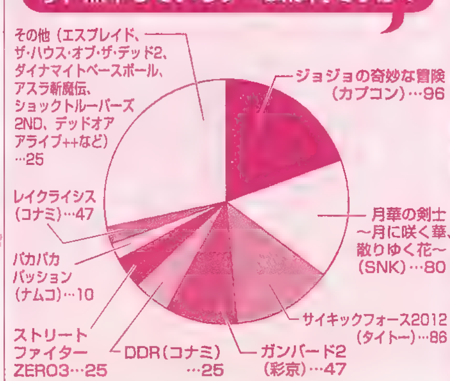
というわけで受賞者の皆様おめでとうございます！これからも投稿に励んでください！

## 1.30号/2.15号 アンケート

### 早くプレイしたいゲームは何ですか？



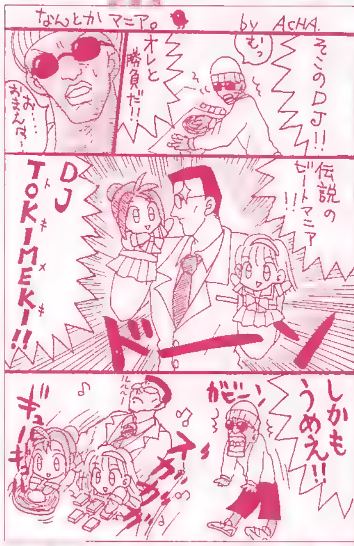

### 今、熱中しているゲームは何ですか？




## 神保町苦情処理課・恫喝SP（スペシャル）!
## (1.30/2.15号)

**年賀状**…各1名はちょっと厳しいぞこの野郎！
**ゲーメスト大賞**…一般読者には関係ないぞ！
**カレンダー**…（去年より）パワーダウンだ！
**月華の剣士2**…攻略するなら全キャラしろ！
**ジョジョの奇妙な冒険**…原作しらねえよ！
**日報アシュラ**…頑張ってください。
**餓狼伝説WA**…これはポリゴンになってほしくなかった！
**ギガウイング**…1ページでは足りない！
**アイランド**…文章が長えよ！
**カラーアイランド**…投票結果がいつもと同じじゃないか！

**その他**
18禁大人向けゲームの広告はいらん！
（攻略内容が）マニアックすぎる！
コンスポでPS以外も紹介しやがれ！




11月30日号 おわらいマンガ賞

## カラーアイランド募集

人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。
★イラストの縦横の比率は、できるだけハガキと同比率であれば大きさは自由。
★蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★官製ハガキ、または封書で投稿してください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れると郵便事故も高確率で未然に防げるでしょう。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

<データ投稿時の注意>
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをお薦めします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。
特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

### 宛先はこちら

〒101－8935
東京都神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票（仮）係　まで
コーナータイトルの応募もこちらへ
注．人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

### アイランドお便り募集

**呻くお便り募集・アイランド掲載五輪の書**
「第3巻　初投稿者、ならびに未掲載者はハガキの裏にでも自己申告してください。しばらく無敵」
ただいま新規投稿者も大募集中のゲーメストアイランドではあなたのハガキ（封書）を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後。イラスト・文章を封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名ＰＮを忘れずに。思わずのけぞる作品にはテレカをプレゼント！

### ゲラメストアイランドEメール投稿受付開始

ついにゲーメストアイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストなどを送ってください。文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。画像（イラスト）の場合はカラーアイランドのEメール投稿規定に準じます。ただし、アイランドは1色ページだということを念頭においてほしい。また、テキストは紙面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
宛先は⬇
**〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26**
**新声社　ゲーメストアイランド各係**

●アイランド全般用：テキスト、モノクロ画像はこちら
island@shinseisha.co.jp
●カラーアイランド用：カラーCG投稿はこちら
cg-post@shinseisha.co.jp

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6980

差出有効期間
平成12年2月
10日まで
(切手不要)

150-8790
018

東京都渋谷区東
2-29-8

# アミューズメントメディア総合学院 行

ゲーメスト② 係

| | | |
|---|---|---|
| 現住所 | 〒□□□-□□□□ 都道府県 | |
| フリガナ | | TEL ( ) − |
| 氏　名 | | |
| 現在の学校名(職業名) | 立 | 生年月日 S 年 月 日( 才) |
| 卒業予定年 | a. 1999年<br>b. その他( )年 | 学 年<br>年 |

きりとり線

# 資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか？
（希望する項目に◯をつけて下さい）

| | |
|---|---|
| 東京校を希望する | |
| 大阪校を希望する | |
| 東京校も大阪校も両方考えている | |

2. 本科（東京・大阪）実践専科（東京）のうち、希望の学科に◯をつけて下さい（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

| | | 学　科　名 |
|---|---|---|
| 東京校 | | ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース |
| | | ゲーム企画シナリオコース |
| | | ゲームグラフィックコース |
| | | CGアーティスト科　CG映像コース |
| | | 声優タレント科 |
| | | アニメーター科 |
| | | コミック科 |
| | | ノベルスライター科 |
| 大阪校 | | ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース |
| | | ゲーム企画シナリオコース |
| | | CGアーティスト科 |
| | | 声優タレント科 |
| | | コミック科 |
| | | ノベルスライター科 |
| 実践専科（東京校のみ開講） | | ゲームプログラム専科（夜間コース/週2回/1年） |
| | | ゲームグラフィック専科（夜間コース/週1回/1年） |
| | | 声優タレント専科（夜間コース/週1回/半年） |
| | | 声優タレント専科（日曜コース/週1回/半年） |
| | | アニメーター専科（夜間コース/週1回/1年） |
| | | ヴォーカルタレント専科（夜間コース/週1回/半年） |
| | | ノベルス専科（夜間コース/週1回/1年） |

きりとり線

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書を送ります。（記入できる項目のみで結構です。）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 現住所 | 〒　都道府県 | | |
| 氏　名 | 男　女　才 | TEL | （　） |
| 出身高校 | | 在学生　学年 | 既卒生　年卒 |
| 志望学科 | | | |

# キミをプロにする学校がここにある。



# やりたいことをやっている人になりたい。



好きという気持ち。それで技術はついてくる。キミがあたためている夢は2年も待てない。学校の中に現場がある環境の中で、春から君はクリエイターだ。学院にいるうちに業界に羽ばたけ！

**99年度生願書受付中！**



## ゲーム業界への就職を完璧にする環境がここにある！

- 在学中から制作現場でソフト開発に参加するワークショップ制度。現場経験できるから就職に強くなる。
- 業界のプロ講師とクラス担任が徹底サポート。ダブルで就職バックアップ
- プロの経験・技術をダイレクトに授業に反映させるから、プロの力がそのまま君の力になる。
- 就職模擬面接など卒業を待たずにプロデビューできるシステムがある。

**東京校 本科【全日制】**

- ●ゲームクリエイター科【2年制】
  - ・ゲームプログラムコース
  - ・ゲーム企画シナリオコース
  - ・ゲームグラフィックコース
- ●CGアーティスト科【2年制】
  - ・CG映像コース

**大阪校 本科【全日制】**

- ●ゲームクリエイター科【2年制】
  - ・ゲームプログラムコース
  - ・ゲーム企画シナリオコース
- ●CGアーティスト科【2年制】

**東京校 実践専科【夜間コース】**

- ●ゲームプログラム専科【週2回/1年制】
- ●ゲームグラフィック専科【週1回/1年制】

99年度5月生願書受付中！

お申し込みは右記フリーダイヤルへ

| | |
|---|---|
| 東京校 | 2/21（日）14:00～・3/7（日）14:00～ |
| 大阪校 | 2/27（土）14:00～・3/14（日）14:00～ |

電話でお申し込みの方は下記フリーダイヤルまでお申し込みください。

東京校 9:00～19:00 フリーダイヤル 0120-41-4600

大阪校 9:00～19:00 フリーダイヤル 0120-41-4648

官製ハガキまたはFAXの方は、下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。

5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）
7.志望学科、8.雑誌名

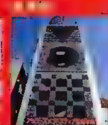
■ハガキの場合 〒150-0011東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト②

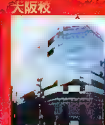
■FAXの場合 24時間 03-3406-5070

# アミューズメントメディア総合学院

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050

【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010





大阪校

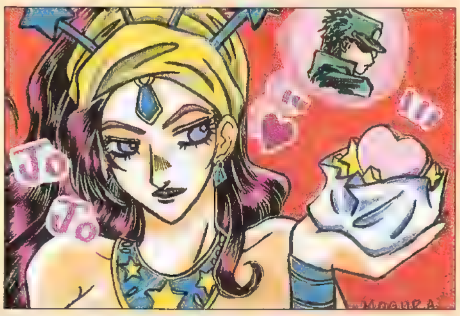
〈ホームページ開設中〉インターネットでも入学案内の請求が出来ます。 http://www.amgakuin.co.jp

学校見学毎日受付中！

# いんアイランド



（埼玉県　彩文君／Ⓔ）
★名前までバレンタイン向きの久美子ちゃん。嗚呼虹色の日々。



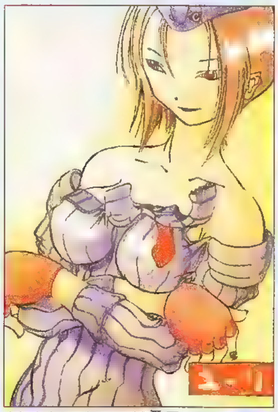
（東京都　MOGURAさん／Ⓔ）
★チョコの食い過ぎに注意。みんなも歯は大切にしなよっ。

# カラーアイランド人気投票（仮）

CG以外の作品も大歓迎！いろいろコメントや意見も書いてくれるとうれしいぞ。

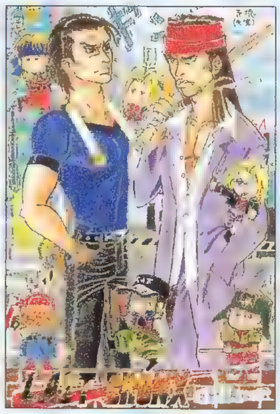


（千葉県　くみPさん／Ⓐ）
★今日も伝説の秘薬求めて東へ西へってノリ？眼鏡＆眼帯率高し。



（東京都　高岡大輔Ⅱ君／Ⓓ）
★はだけた肩と視線が色っぽい。貧乳には真似できませんな。

（京都府　Ricky丸さん／Ⓒ）
★「ヨーコ」という名前に弱いのは内緒。





（栃木県　藤森ナッツさん／Ⓑ）
★ポン刀振り回す生徒会長の無法を止めろ！がんばれ僕らの風紀委員（アレ？）

え－最近「ぎぃの描いたCGが見たい」ってな意見を聞きまして、うれしはずかしイヤーンってな感じ。実はその昔、ゲーメストワールドに載ったのですが誰も知らないでしょうな、やっぱ。

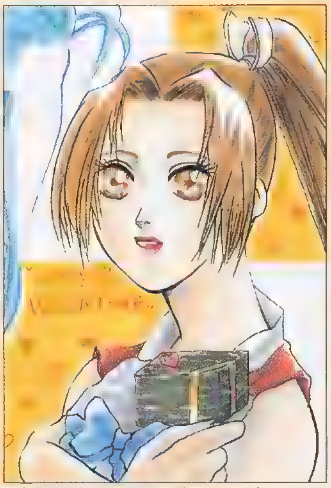
それはそうとして、データ投稿でディスクやファイルが壊れていたり、ウィルスに感染していたりといった人が少なからずいます。特に、コメントがテキスト形式ではなかったり、ファイルネームが極端に長かったりして読めないことが多く、こうなるとせっかく投稿してもらっても掲載することができません。募集要項をもう一度良く読んで、間違いないように送ってね。

それと、こんな特集、企画をやって欲しいなんてゆー意見も待ってます。

## キャラクター人気ベスト50（年間）

| 順位 | キャラ名 | 合計 | ゲーム名 | メーカー |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リュウ | 71 | 総合 | カプコン |
| 2 | 八神庵 | 42 | KOF | SNK |
| 3 | エミリオ・ミハイロフ | 41 | PF | タイトー |
| 4 | 春麗 | 38 | 総合 | カプコン |
| 5 | 神月かりん | 32 | ZERO | カプコン |
| 6 | 火引弾 | 30 | 総合 | カプコン |
| | ナコルル | | 総合 | SNK |
| 8 | ケン | 27 | 総合 | カプコン |
| | ザンギエフ | | 総合 | カプコン |
| | リムルル | | 総合 | SNK |
| | 草薙京 | | KOF | SNK |
| | 麻宮アテナ | | KOF | SNK |
| 13 | 春日野さくら | 25 | ZERO | カプコン |
| | R・ミカ | | ZERO | カプコン |
| 15 | 高嶺響 | 23 | 月華 | SNK |
| | 色 | | 侍魂(3D) | SNK |
| 17 | 火引弾 | 22 | ZERO | カプコン |
| | リリス | | ヴァンパイア | カプコン |
| | キース・エヴァンス | | PF | タイトー |
| 20 | ギース・ハワード | 21 | 餓狼(2D) | SNK |
| | 成美那 | | ソウル | ナムコ |
| 22 | ギース・ハワード | 19 | 総合 | SNK |
| | レオナ | | KOF | SNK |
| | パティ | | PF | タイトー |
| | かすみ | | デッドオアアライブ | テクモ |
| 26 | 美作いろり | 18 | エスプレイド | アトラス/ケイブ |
| 27 | テリー・ボガード | 17 | 総合 | SNK |
| | 真田小次郎 | | 月華 | SNK |
| | マキシ | | ソウル | ナムコ |
| | リチャード・ウォン | | PF | タイトー |
| 31 | ナコルル | 16 | サムスピ(2D) | SNK |

# カラーアイランド



（岩手県　きりゅうれかさん/Ⓘ）

★恒例行事でも毎年新鮮。アンディの照れる顔が目に浮かぶよう。




（埼玉県　まぐろうさん/Ⓩ）

★なにかと不遇な相模祐介。まぁこの二人じゃ相手が悪いか。

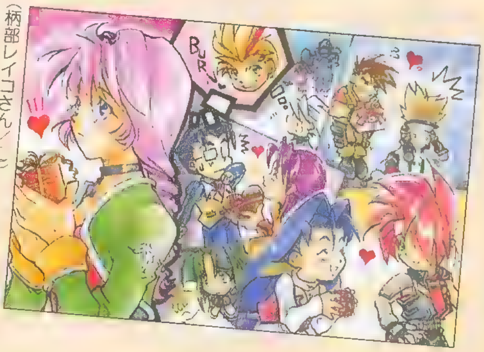



（東京都　新海　宗和君/Ⓖ）

★クレヨンが題材にナイスマッチ。ほのぼのしてますなぁ。

## ビター&スウィート ばれんた

告知直後からすさまじいイキオイで送られてきたバレンタイン特集宛カライラ。題材にしやすかったかな？ってのもあるケド。しかし、まっとーなカップルをあえて避けているのが多い辺りがさすがゲーメスト読者様。期待以上です（笑）。



（柄部レイコさん/Ⓛ）

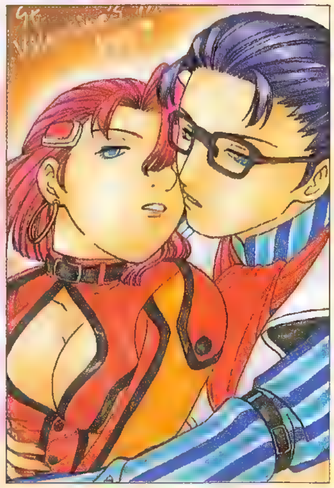
★早わかりサイキッカー相関図（笑）。「勇気を出すのよっ！ガデスっ！」

## サイキッカーの 禁断のバレンタイン




（東京都　ときせ悠里さん/Ⓚ）

★クールなのもいいけれど、つれなさすぎるとこんなことに。きみは大丈夫？



（神奈川県　カルロに投げられ隊隊長/Ⓙ）

★あああ、愛と背徳のバレンタイン。爛れすぎ。

## 明暗くっきり　春の風物詩

## 祝!! 御入学!御就職! 御進級!御留年! 御浪人! 特集

締切は3月15日必着

周囲の環境が一変して新たな生活が始まるこの季節。春がやってきました。というわけで、入学、就職、新学期、などのおめでたいカラーイラストを募集します。

しかし、光があれば影もある、中にはこの季節特有のあまりおめでたくない人や状況もあるわけで、そんな作品も募集します。

なんとも明暗がくっきり分かれそうな予感。



（青森県　黒川春姫さん/M）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 刹那 | | PF | タイトー |
| | あやね | | デッドオアアライブ | テクモ |
| 34 | 春日野さくら | 15 | 総合 | カプコン |
| | バレッタ | | ヴァンパイア | カプコン |
| | 一条あかり | | 月華 | SNK |
| 37 | 七枷社 | 13 | KOF | SNK |
| | 刹那 | | 月華 | SNK |
| | リムルル | | サムスピ(2D) | SNK |
| | アイヴィー | | ソウル | ナムコ |
| | マリオン | | ガンバード | 彩京 |
| 42 | いぶき | 12 | SFIII | カプコン |
| | 山崎竜二 | | 総合 | SNK |
| | 不知火舞 | | 総合 | SNK |
| | リムルル | | 侍魂(3D) | SNK |
| | ソフィーティア | | ソウル | ナムコ |
| | ジャムおじさん | | ビートマニア | コナミ |
| 48 | コーディー | 11 | 総合 | カプコン |
| | リュウ | | ZERO | カプコン |
| | ユーニ | | ZERO | カプコン |
| | 雪 | | 月華 | SNK |
| | 楓 | | 月華 | SNK |
| | タビア | | ガンバード | 彩京 |

募集要項は84ページへ!!

# Goods Information

# バブルガムクライシス TOKYO2040 トレーディングカード



©JVC・AIC

〈本体価格〉1パック：343円（税別）
〈全99種〉スペシャルカード9枚

## 2月末発売!!

**制作担当マウントのことば**



シリア、プリス、ネネ、リンナ。4人のナイトセイバーズのすべてを一挙収録。ADポリスやサポートキャラをも網羅した「キャラクターカード」、ハードスーツをはじめとする熱き兵器群を収録した「メカニックカード」、オープニング、エンディング、本編の名場面をチョイスした「シーンセレクトカード」、コレクター意欲をそそる「パズルカード」、そして 有名アニメーターによる描き下ろし4点を含むスペシャルカード。AIC制作のハイ・クオリティ・アニメーションを素材にしたからこそなしえた、豪華極まりないトレーディングカードです。

# SPECTRAL FORCE スペクトラルフォース トレーディングカード



〈本体価格〉1パック：343円（税別）
〈全90種類〉スペシャルカード6枚

PS版ソフトの傑作シミュレーション「スペクトラルフォースシリーズ」がトレーディングカードに!
「ネバーランド」を舞台に、総勢200人以上の個性的なキャラクターが織りなすファンタジー大河ドラマ! 描き下ろし、未公開、希少イラストが満載!美麗なイラストの数々におおののくがいい!

## 大好評発売中!!

©1997,1998 IDEA FACTORY INC.

# SNK トレーディングカード ROUND2

1パック：333円（税別） 〈全146種類〉スペシャルカード9枚

**パラレルカード発覚!!**

な、なんと、あのSNKトレーディングカードROUND2にパラレルカードがあったことが発覚!急いで全チェックするのだー!



↑ノーマル ↑パラレル ↑こっちはスペシャル

## 大好評発売中!!

☆SNKトレーディングカードROUND1も発売中!

©SNK 1998

# Castle Fantasia キャッスルファンタジア ポスターセレクション

ポスター型業務用景品

**聖魔大戦**



〈判　型〉B2判
〈全6種〉スペシャルポスター1種

大人気の「キャッスルファンタジア」シリーズがついにポスタープライズ化!
最新作「聖魔大戦」をメインに、ポスターは全6種類。
特に山本和枝描き下ろしのスペシャルポスターはレアアイテム!

## 2月お近くのゲームセンターに登場!!

©Studio e・go! イラスト/山本和枝

※イラストは変更になる場合があります。

# Sexy Charm まじかるカナン ポスターセレクション

ポスター型業務用景品




ご存じ、パソコン美少女ゲームの大ヒット作が早くもポスター化! ちはやとナツキのキュートなショットは要注意だよ!

## 3月お近くのゲームセンターに登場!!

©テリオス

※イラストは変更になる場合があります。

# AOUショー情報!

**2/17（水）,18（木）AOUショー（幕張メッセ）開催せまる!**

ここで告知したプライズを新声社とトーワジャパンのブースで出展します!なんと、トーワジャパンブースでは「キャッスルファンタジア」を実際にプレイできるぞ! また、超強力な新製品の告知もする予定! ぜったい来てね。




# '99 AOUSHOW 最強ゲームはどれだ!?






# AOU最強ゲーム大予想！編集部座談会

ショーの時期になると、恒例となっている企画「最強ゲームはこれだ！」

## 本命はやはりストIII3rdか!?

**悪代官**　さて今回は、編集者全員で、号外のランキング1位＝AOU最強ゲームを予想してみたいのだが、出展されるタイトルをずらっと見渡してみると、やっぱりストIII3rdが1位を取りそうかな？

**ちょび**　カプコンのタイトルは毎回強いからね。

**ぜんじ**：このシリーズは、プレイヤーの期待感と信頼感が大きいね。

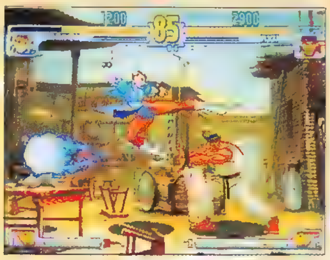
**こーじ**　3rdは完成度100%では出展できないかもしれないですけど、それでも1位を取る可能性が高い。2年前のショーで、セイヴァーが1位を取ったときのケースと同じになるのでは？

**マッスル**　対戦格闘は、セガ・ナムコはゼロ？カプコンだけ？

**ノリック**　セガ、ナムコは対戦格闘はなし。確かに今回のショーは、ストIII以外目立った対戦格闘がないなぁ。

**ゆさっぴ**　デドアラ2がくるよ。ただし、ビデオ出展の可能性が…。

**ぜんじ**　デドアラ2も、ビジュアル的にレベルの高いものになりそう。



**ちょび**　もし仮にプレイが可能だとして、筐体のまわりに結構人がついてるなら、口コミで人気を呼びそうだね。

**マッスル**　SNKの飢狼伝説WAはすでに発売中なので、注目するとしたらビデオ出展のタイトルかな？ただ、現時点でビデオ出展の可能性があるかどうか？でも、侍魂の例があるからなぁ…。

**こーじ**　もしかして、KOFの新作プロモーションビデオ出展があったりして…。

**トロピ**　新キャラのシルエットパネルとか出てきたりしたら、面白いんだけど…。

**ぜんじ**　そんなふうに、当日会場で何かインパクトのあることが起こるかどうか？ちょっと期待したいところかな。

## 対抗馬は音楽ゲーム

**悪代官**　昔は対戦格闘が上位を占めていたんだけど、前回のAMショーを見る限り、音楽ゲームも上位にくる可能性は高そうだぞ。

**ノリック**　DDR2ndMIXが1位になる可能性も高いんじゃないかな？

**こーじ**　いよいよお披露目となる、ビートマニアIIDXも注目かな。

**トロピ**　ギターフリークスもかなり上位にくるでしょ。

**ゆさっぴ**　ギター以外の楽器モノとかはあるかな？。

**へな**　楽器だといろんなジャンルが考えられるしね。

**悪代官**　そうなってくると、並べてセッションできるようなショー限定バージョンで出展されたりしないのかな。DJ、ダンスの次のムーブメントになるものとか。

**ノリック**　でも、その一方で、音楽ゲームはもう飽和状態なのでは？

**マッスル**　いや、まだまだいけるんじゃないかな？コナミ以外のメーカーからも出展されるみたいだし…。

**ノリック**　セガもフラッシュビーツという音楽ゲームを出展するしな。

**こーじ**　でも、このジャンルの人気の行方は、やはり音楽ゲームのパイオニア的存在であるコナミにかかっている部分が大きいと思うな。

**ぜんじ**　音楽ゲームはもう独立したジャンルとして、確固たる地位を獲得するのでは。ただし、今までのようにインカムは稼げるかどうかはわからないが、DDR2ndMIXだけは別格だろう。

## NAOMI注目その他のタイトルは?

**こーじ**　今回は、NAOMIタイトルの動向にも注目したい。

**ノリック**　今回のショーでは、セガはすべてNAOMI！

**マッスル**　えっ、10タイトル以上もあるのに、全部NAOMI？

**ゆさっぴ**　セガ以外のメーカーでもテクモ、トレジャーなんかが今回NAOMIで出展してるよね。

**ちょび**　彩京やケイブ、ビデオシステムもNAOMIに参入が決定してるんだよね。

**こーじ**　NAOMIの盛り上がりは、サードパーティーにかかっている部分が非常に大きいと思う。NAOMI＝セガというイメージを払拭させるような、バラエティに富んだゲームを作ってほしいな。

**ぜんじ**　NAOMIは、今回が幕開けという感じかな。本格的にリリースラッシュとなるのは夏だから。ビデオ出展などでひと足早く発表してくれると嬉しいんだけど…。

**悪代官**　NAOMI以外で、あと目立つタイトルはないのかな？

**ノリック**：ナムコの女子高生クイズ「恋愛クイズハイスクールエンジェル」が良さそう。

**ちょび**　女子高生育成モノ？ノリック　あとはGP500というバイクゲーム。久々にナムコドライブゲームとしては、本格派の香りがする。

**ぜんじ**　タイトーのRCでGOは、ラジコンというアイデアが面白そうなので、ショーだけは上位にきそう。

**ゆさ**　シューティングは？バトルシューティングとギガウイングが良さそうだけど…。

**ぜんじ**　シューティングは、確実にないと困るジャンルだね。ギガウイングは知名度が低いけど、ここで盛り上がってくれるのに期待したい。

**悪代官**　前回のAMショーでは結構多かったアクションだけど、今回はゾンビリベンジとガンビートぐらいかな？

**へな**　麻雀ゲームはどう？セタはスーパリアル麻雀の対戦ゲームがついに登場するのよ。

**ノリック**　ジャレコからは、あの麻雀ゲームの新作が出るんだよね。

**悪代官**　なんだかんだでいろいろ出てくるみたいだけど、やっぱりストIII3rdや音楽ゲームを脅かすまではいかないかな？

## 結論

**悪代官**　ということで今回のAOU最強ゲームはストIII3rdとDDR2ndMIXの一騎打ちになりそうかな？

**ぜんじ**　まぁ、今の段階ではこの予想が妥当だが、思いもよらないようなタイトルが出て、会場に衝撃を巻き起こしてくれるような嬉しいアクシデントも期待したいな。



### ゲーメスト編集部　イチ推しタイトル

**悪代官**……「ギガウイング」「三国戦記」「RCでGO！」

**ノリック**…「ストIII 3rd」「ギターフリークス」

**ゆさっぴ**…「ガンビート」「デッドオアアライブ2」

**ちょび**……「ストIII 3rd」「ギガウイング」「ギターフリークス」

**こーじ**………「クレイジータクシー」「ガンビート」「RCでGO！」

**マッスル**……「飢狼伝説WA」「DDR 2ndMIX」

**トロピ**………「ギターフリークス」「クレイジータクシー」

**石井ぜんじ**…「ストIII 3rd」「ギガウイング」

CAPCOM

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future



## この闘いは未来へと続く

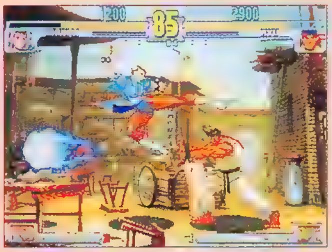
今からおよそ2年前、稀にみるストイックなゲーム性と精緻なグラフィックを引っ下げて発表された「ストリートファイターIII」は、同年秋に発表された「セカンドインパクト」も経て、確固とした対戦土壌を育んできた。

そしてこの春、このシリーズに待望の三作目が登場する。その名も「サードストライク」！

気になる新参戦のキャラクターは全部で5人（+デフォルト新規1人）。春麗をはじめとするこれらのキャラクターたちが、ストIII世界でどのような活躍を見せるかは今後の展開を待たねばならないが、彼女たちの参戦が対戦をより過激に、より熱くさせることは疑う余地がないだろう。

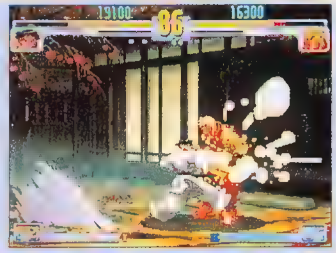
発売はもう少し先とのことだが、このAOUショーには一足早く出展される予定なので、そちらのリポートを楽しみに待っていてくれ！

## 春麗



遂にと言うべきか、ようやくと言うべきか、歴戦の女流格闘家・春麗が戦列に加わることになった。ストII時代から我々を魅了して止まない華麗な足技の数々は、必ずや「サードストライク」でも彼女の存在感をアピールしてくれることだろう。

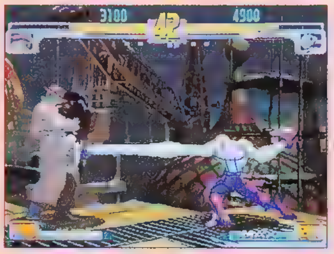
## まこと



見るからに空手家、といった風貌のまこと。体格は小兵だが、どうやら接近単打を得意とするファイターのようだ。

また、「まこと」という名前からは男性・女性どちらともとれるが、はたしてどちらなのだろう？想像を膨らませつつ続報を待つべし。

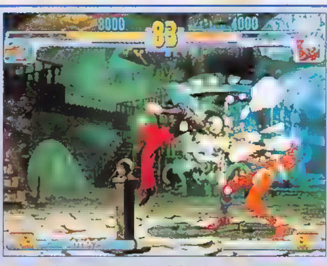
## Q



ロングコートに深く被った帽子、ときおり見せる帽子の奥には仮面と、その正体から謎に包まれているQ。

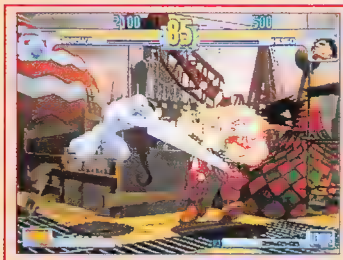
Qという名もおそらく本名ではなく、コードネームではないだろうか？いや、それ以前に、そもそも彼は人間なのだろうか？

## レミー



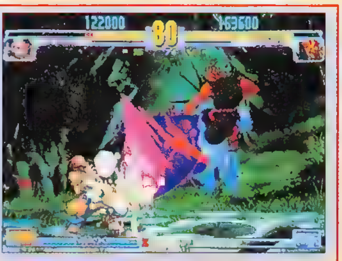
タイトなコスチュームに身を包み、どことなく退廃的な雰囲気を漂わせるレミー。写真からは「男装の麗人」ともとれなくはないが、その真相やいかに。どちらにしてもレミーの技には華麗なものが多く、人気キャラになることは間違いなさそうだ。

## トゥエルヴ



トゥエルヴを人類として認識するには、我々の常識の範囲はあまりにも狭すぎる。だが、あえて憶測で語らせてもらうのなら、トゥエルヴはかつてギルが手を染めた人体改造計画の落とし子であるネクロと何か関係があるのでは…。そう、彼らは似すぎているのだ。

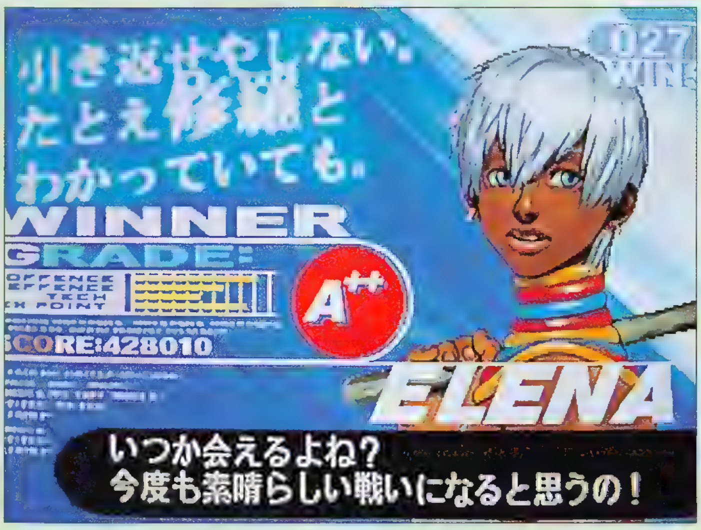
## 豪鬼



前作セカンドインパクトで隠しキャラとして登場し、その悪鬼羅刹の強さからまさしく「拳を極めし者」の名をほしいままにした豪鬼。天魔空刃脚・斬空波動拳などの悶絶必殺技を武器に、シリーズ登場2回目となる今回「拳を極めし者」に死角なし！

## NEW FACTOR "GRADE JUDGE SYSTEM"

今作で新しく加わることになったのが「グレードジャッジシステム」。手元の資料によれば「対戦内容を総合的に判定するフューチャー」とのことだが、このシステムがどう対戦に影響してくるかは不明。下の写真を見る限りでは、攻撃面・防御面・技術面などを評価するパラメーターが存在していることから、これらがグレードを決定する重要な要素になっていることは予想できるのだが…。






# ギガウイング

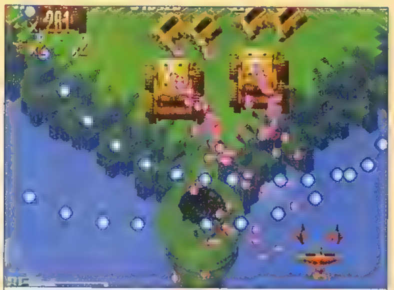


担当：ちょび

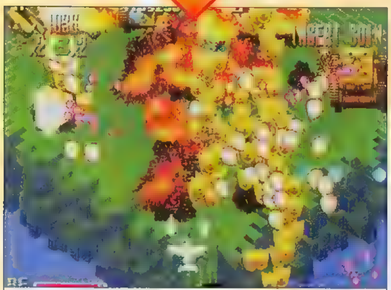
## 爽快感タップリ！

3月に出荷予定の、爽快シューティング「ギガウイング」。このゲームは何が面白いって、その破天荒なまでの点数と、初心者にも優しいゲームシステムがよいのだ。

当たり判定の小さい自機を駆って、とにかく弾をバリバリ撃つ。すると、破壊する端から敵がみるみる勲章に化けていく。それを回収、回収…。ハイ、1000億点。この不況という言葉がささやかれて久しい時代に、なんと景気のいいゲームなんだ！キミの腕次第で国家予算を稼ぎだすことだってできちゃうぞ。



弾がいっぱいでヤバイ！
そんなときはリフレクトフォース。



ハイ、勲章がいっぱい。いい意味で、ヤバイ!!

また、画面を見るかぎりでは、弾が充満していて辟易しそうだが、実際はそう簡単に死ねはしない。

リフレクトフォースという、Aボタンを押しっぱなしで発生するバリアがあるのだ。おかげで、しばらく無敵になるし、その間に跳ねかえした敵弾は勲章に化けるし、といいことづくめ。非常に短い時間でバリアのエネルギーは回復するので、その気になれば、1ステージで20回以上使うことだって可能だ。それとは別にフォースボムも装備しているので、初心者だってクリアできるかもしれないぞ。もちろん稼ぎたい上級者は、兆の位まで稼いで、稼いで稼ぎまくってくれい！



ボムもあるから、そう簡単に死なないんだもんね。

キャラクターからゲームに入る人でもOK！キャラデザインは、コミックバーズやモーニングOPENなどで好評執筆中の漫画家、冬目景。「羊のうた」や「黒鉄」といったほうがわかりやすいかな？いい意味で非常に人間くさいキャラクターは、ステージ間の短いデモシーンだけでも、キミのハートにくるに違いない。とりあえず会場に行ける人は、これを触るまで帰らないほうがいいぞ。行けない人は3月を待とう。



### キャラクターデザインは「黒鉄」「羊のうた」の冬目景！

## COLUMN No.1

# 新声社ブースへ カモ～ン カモ～ン カモ～…

担当：ケダマ

### 号外（アンケート）

新声社ブースといえば号外、号外といえばアンケートといった感じで、アーケードゲームショーに於いてこの三者は切り放せない存在だ。

号外は毎回、本誌にも最終号が掲載されてるから知ってると思うが、コレを作るためにショー当日、およそ5000人もの来場者からアンケートを採っているのだ！そしてそのアンケートを元にリアルタイムで変動していく出展ゲームの人気ランキングを号外にしていくのだ!!他にも当日メーカーに取材した生の声や、ぜんじさんのゲームショー版「論」なんかも載ってるんだ！

会期中に3号発行される予定だから、コンプリートさせてみるって～のは？

### マルゲ屋

マルゲ屋ブースでは新作CD「対戦ホットギミック／ホットギミック快楽天」（本体価格1800円）をはじめ、3種類の特製キーホルダーがオマケに付く七瀬葵ナコリムグッズや、サイキックフォース2012グッズ、コミケで女の子に大人気だったフールのねこシリーズ等を販売！トレカでは新作の「スペクトラルフォーストレーディングカード」「SNKコレクションPart2」、テレカならお店では絶対に手に入らない「あかつきごもくイベント限定テレホンカード」や、発売以来大人気の「横田守セルプリンセステレカ」が超オススメ！会場ではマルゲ屋各店にて実施中のクーポンセールにも対応、さらに商品御買い上げのお客様全員にポスタープレゼント！みんな絶対きてね!!

### プライズ商品

もはや定番になりつつある、ポスタープライズを一挙3点発表！「キャッスルファンタジア」「まじかるカナン」と「士郎正宗イラストレーション(仮)」だ。このうち「キャッスルファンタジア」はトーワジャパンブースにて実際に稼働する予定だ！もちろん、新声社ブースでも告知をしていくぞ。いずれにしろ、どこよりも早く商品を見ることができる数少ないチャンスだぞ！



GAMEST Amusement Machine Show 1998 号外四号 19日15時集計分

百花繚乱、ジャンルの花が咲き乱れ、来場者が選ぶゲームはいったい…？

総合人気ランキング

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 超鋼戦紀キカイオー/カプコン | 389 |
| 4 | 2 | ジョジョの奇妙な冒険/カプコン | 243 |
| 2 | 3 | ダンスダンスレボリューション/コナミ | 209 |
| 3 | 4 | ビートマニア 3rd MIX/コナミ | 195 |
| 5 | 5 | グラディウスIV～復活（仮称）～/コナミ | 150 |
| 8 | 6 | サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝/SNK | 122 |
| 6 | 7 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2/セガ | 108 |
| 7 | 8 | ビートマニアIIDX/コナミ | 100 |
| 10 | 9 | 電車でGO Nゲージ編/タイトー | 96 |
| 9 | 10 | スパイクアウト/セガ | 79 |
| 14 | 11 | レイクライシス/タイトー | 66 |
| 10 | 12 | カオスヒート/タイトー | 62 |
| 15 | 13 | 対戦ホットギミック快楽天/彩京 | 56 |
| 15 | 14 | レースオン！/ナムコ | 55 |
| 12 | 15 | スターウォーズ・トリロジー・アーケード/セガ | 54 |
| 13 | 16 | ブラッディロア2/エイティング・ライジング | 51 |
| 17 | 17 | オーシャンハンター/セガ | 46 |
| 21 | 18 | デッドオアアライブ++/テクモ | 40 |
| 18 | 19 | ガンメンウォーズ/ナムコ | 38 |
| 22 | 20 | ファイティングレイヤー/アリカ | 37 |

基板出展人気ランキング

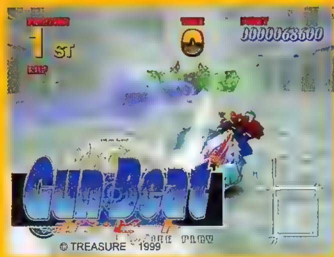
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 超鋼戦紀キカイオー/カプコン | 389 |
| 2 | 2 | ビートマニア 3rd MIX/コナミ | 217 |
| 3 | 3 | グラディウスIV～復活（仮称）～/コナミ | 195 |
| 4 | 4 | レイクライシス/タイトー | 130 |
| 5 | 5 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2/セガ | 129 |
| 8 | 6 | サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝/SNK | 108 |
| 6 | 7 | ダンスダンスレボリューション/コナミ | 95 |
| 6 | 8 | スパイクアウト/セガ | 86 |
| 10 | 9 | デッドオアアライブ++/テクモ | 73 |
| 17 | 10 | ガンバード2/彩京 | 72 |
| 15 | 10 | 電車でGO!Nゲージ編/タイトー | 72 |
| 16 | 12 | ファイティングレイヤー/アリカ | 69 |
| 9 | 13 | レースオン！/ナムコ | 63 |
| 13 | 14 | 対戦ホットギミック快楽天/彩京 | 61 |
| 12 | 15 | ビートマニアIIDX/コナミ | 57 |
| 11 | 16 | ブラッディロア2/エイティング/ライジング | 54 |
| 20 | 17 | 弾銃フィーバロン/ケイブ | 51 |
| 13 | 18 | ガンメンウォーズ/ナムコ | 48 |
| 18 | 19 | スターウォーズ・トリロジー・アーケード/セガ | 44 |
| 19 | 20 | オーシャンハンター/セガ | 43 |

ゲーメスト編集部 編集長 石井ぜんじは見た!!

平均、日刊2回発行される号外。発行時間の目安は1時～2時と4時～5時だ。ザ・編集長・号外編が…載るかも!?
AOUショーに来場したら、新声社ブースへ寄って、アンケートに協力してほしい!!キミの一票を待ってるぜ！

# AOUSHOW最強ゲームはどれだ?

## TREASURE




## ガンビート



TREASURE　担当：GED

画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

### ドライブにあらず！シューティングレースなのだ！

トレジャーのアーケード作品第2弾は、3Dシューティングレース。操作系は8方向レバー+2ボタンで、レバーはスピードとコースの制御、ボタンはそれぞれショットとジャンプになっている。

レバーの左右で（方向転換ではなく）スライドするように横移動するためか、プレイ感覚はマシンコントロールテクニック重視の「ドライブゲーム」ではなく、敵キャラや障害物をショットで破壊し、トップを狙うという「シューティング要素の強いレースゲーム」という感じが強い。

ゲームモードは、1人用の「レースモード」、「スコアアタックモード」の他に、2～4人で通信対戦を行う「対戦モード」の3種類が用意されている。

敵や障害物、ライバルキャラを攻撃すると画面下のゲージが溜まり、満タン時には「マジカルターボ」が使用可能。5秒間の無敵&高速走行なので、戦略上かなり重要な行動となりそうだ。




エアバイクを駆り、ボスキャラとの一騎打ち！各周ごとに異なったボスキャラが登場するぞ！

### コンボをつないで上位ランクを目指せ！

目的は「制限時間内にゴールを目指す」と単純明快。ただ、ライバルプレイヤーや障害物だけでなく、「各周ごと」にボスキャラも待ち受けているので一筋縄ではいかないぞ。広範囲を巻き込む溜め撃ち、敵弾ごと破壊する近接攻撃を駆使し、トップを狙おう。

スコアによって6段階にランク付けされ、ゲームの進行が変化するという点にも注目。より上位のランクを得るためには、ゴール時の順位による「ポジションボーナス」だけでなく、「コア」（写真参照）の連続破壊によって得られる「ブラストリンクボーナス」の獲得も重要なのだ。対戦だけでなく1人用も熱そうだぞ。



ボスキャラは、レーザーやスプレッドボムなど、多彩な攻撃をしかけてくるぞ。



敵編隊や障害物が行く手を阻む。ショットで破壊し、ゴールを目指せ！



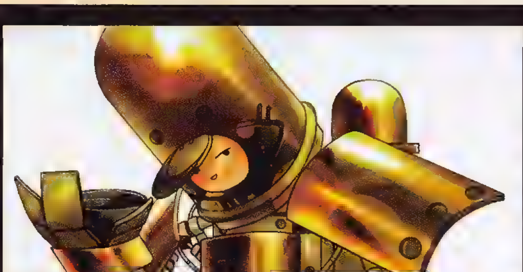
敵編隊や障害物に含まれる、サイトの付いたヤツが「コア」だ。連続破壊がスコアアップの秘訣。



溜め撃ちの「マジカルショット」は広範囲の敵を巻き込む。ライバルの足止めにも使えるぞ。

### キミのお気に入りは誰？

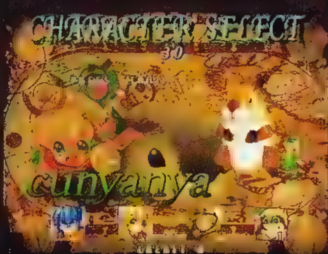
プレイヤーキャラクターは4人。風貌だけでなくショットの特性にも違いがあるぞ。



疾走ロボット：スカッドマン



特攻エアバイク野郎：カーマイン






謎の動物：クニャニャ&フニャニャ



空飛ぶ魔法少女：ミラベル

# EIGHTING

（ゲームはエイブルコーポレーションのブースにあります）



# バトルシューティング（仮）



担当：C・LAN

画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

## 期待の縦シュー

シューティングに関してブランドイメージが確立されているエイティングからは、待望の縦スクロールシューティングが出展される。

自機はワイド型、前方集中型など計4種類。パワーアップシステムはバトルガレッガ、バトライダーに近いものになりそうだ。バトライダーでおなじみのため撃ちが使える。逃がさずとり続けることで最大10000点にまで成長する「勲章」もあるぞ。

オプション最大数はこれまでの4つから6つに増え、フォーメーションもより多彩になった。

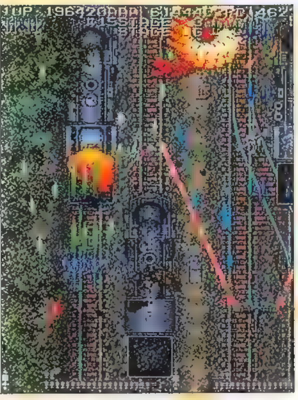
ボンバーシステムも健在。ボムアイテムの個数に応じて威力、時間が変化し、一定数集めると強力な大ボムになる。



自機のショットはカラフル。レーザーなどの光学兵器が使える機体もある。



港に待ちかまえる大型戦艦。オプションが6つに増えていい感じ。



列車砲を破壊して進む。画面上部にはバトライダーでおなじみの連射速度が表示。

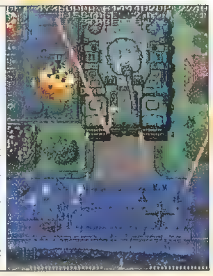


画面の雰囲気はよりあか抜けた感じになっている。

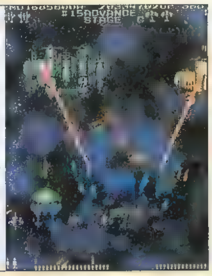
## やはりボンバーは稼ぐためにあるのか？

気になるのはやはり、根底に流れる「ボム＝稼ぎの手段」という独特の概念だろう。本誌執筆中の1月中旬現在では、ボンバーには長い無敵時間があり、緊急回避的な使い方ができた。この作品にもこれまでの概念が取り入れられるかはわからないが、縦シューの王道を行く作りになりそうだ。

世界観は渋めのガレッガタイプ、パワーアップは派手なバトライダータイプのバトルシューティング（仮）、長期的にじっくり遊べる作品になることを期待したい。



画面左の残骸には勲章が。今回も熱い稼ぎが待っていそう。



メインショット＋レーザーを撃っている。サブウエポン？



デカイ砲塔を持つ重列車砲。この面のボスだろうか。

## COLUMN No.2

### 19XXシリーズ第4弾

# AOUショー 1995

担当：石井ぜんじ

1995年といえばバーチャファイター2が大ヒットした年である。だがこのタイトルがショーに出展されたのは前年のAMショーであった。このときは、SNKの真サムライスピリッツも出展され、格闘ゲーム大ブームがまき起こっていた。

さて、その後のショーである1995年のAOUショーはどうだっただろうか。世の中はバーチャファイター2一色である。ここでも対戦格闘ゲームが期待されたのだが、その筆頭がカプコンのヴァンパイアハンターであった。

前作ヴァンパイアはストⅡシリーズに比べればヒットしなかったと言っても良いくらいだったが、ゲーム性の深さはファンに根付いていたようだ。ショー会場では、目の色を変えてやり込むプレイヤーが続出。対戦台で勝ち抜き0Kの状態になっていたため、うまいプレイヤーが数十連勝している姿も見られた。

やはり考えさせられるのは、しっかりした前作があってこそ2作目が生きるということである。ヴァンパイアは一般には浸透しなかったが、後から評価が高くなったゲームである。そのため、コアなファンが2作目のショーに押し寄せたのである。

アンケート人気1位がヴァンパイアハンターであったが、2位にはSNKの餓狼伝説3が入ってきた。餓狼伝説スペシャルのヒットを受けて期待されたが、実際発売されると結果は今一つ。だが、SNK対戦格闘ゲームは、夏にKOF95が大ヒットとなる。餓狼シリーズよりもむしろKOF98シリーズに人気が移っていく。

今思えば意外なのが、ツインビーヤッホーのショー人気3位である。悪いゲームではなかったが、この頃まではシューティングファンがショーに多く、アンケートでは上位に来る傾向にあった。今はどちらかと言えば逆である。

ちなみにあの怒首領蜂の前作、首領蜂もこのショー出展だった。まだ編集部もマークが甘くてそれほど話題にならなかったが、一般にはかなりヒットするゲームとなり、次回作につながっていく。

その他、セガラリー・チャンピオンシップ、サイバーボッツ、バーチャストライカー、エアーコンバット22、ウルトラ警備隊などが発売された年であった。

# AOUSHOW最強ゲームはどれだ?

## NAMCO

ANGLER KING™

# アングラーキング

©(株)ナムコ

担当：SHO

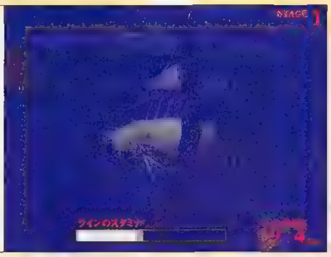
### さあ世界へ！

昨年、ゲームセンターにはたくさんの釣りゲームが稼働していたが、今年一発目の釣りゲームがナムコから発売されることになった。

筐体は通常のアップライト筐体ではなく、特殊な専用筐体になっており、正面にはロッド（竿）とリール（糸巻き）が設置されている。スペックは新基板であるシステムスーパー23を使用。さらにエアコンプレッサーを搭載し、迫力ある「強い引き」を演出した反力機能が魅力的だ。

ゲームの流れは、世界の巨大魚に立ち向かうアドベンチャーフィッシングという設定で、プレイヤーは世界各地のさまざまな大自然で釣りをすることになる。そして、2面をノーミスでクリアすれば、最終ボーナスステージで幻の魚にチャレンジすることができるという流れだ。果たして君は幻の魚をゲットすることができるか！



巨大なマーリン（カジキ）との一騎打ち！本当に上げられるのか？



沈没した戦艦をバックに巨大サメが豪快なジャンプを見せる！

GUNBARL™ ガンバァール

# ガンバァール

©(株)ナムコ

担当：ずるずる

### アーケードに登場だぁ～!!

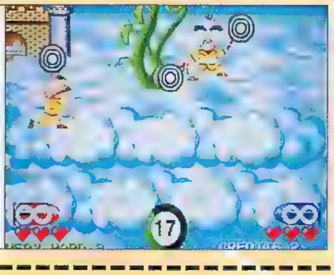
プレイステーションで人気のあったあの「ガンバァール」がなんとアーケードゲームとして登場するぞ！

アーケードゲームでナムコからすでに発売されていた人気の高かったガンシューティングゲームの「ガンバレット」のゲームシステムをそのまま引きついだ形で、新たに作られたものと思っていただけるといいのかなこれは！

たくさん存在していたプレイステーション版の中からとくにアーケード用にと厳選されたミニゲームが64種類！

それらになんとアーケード用にオリジナルバージョンとしてミニゲームが8種類も追加され、なんと全部で72種類にも！さらに未体験ステージも用意されているとのこと！



アーケードオリジナル画面！動き回る奴ら！ったくもう！



アーケードオリジナル画面！ビヨ～ン！自分の的を狙え～！

実際にプレイしてもらえば判ると思うが、プレイステーション版では味わえない、ブローバックするガンが魅力！

これでゲームはさらにヒートアップ間違いなしだね！



アーケードオリジナル画面！お腹が的！ってもう動くな！



# 恋愛QUIZ ハイスクールエンジェル



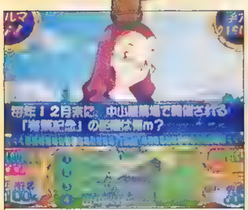
担当：CHU

## 子→馬→女子高生！

ナムコのクイズゲームといえば「マイエンジェル」シリーズなどの育成要素が含まれたものが有名だが、今回はなんと恋愛シミュレーション要素を含んだ恋愛クイズ、その名も「恋愛クイズ・ハイスクールエンジェル」の登場だ。

この手のゲームの命と言っても過言ではない女の子キャラクターは、キャラクターデザイナーで人気の窪岡俊之氏による完全オリジナルの4人。プレイヤーは高校に入学したばかりの男子生徒となって、クイズに答えながら女の子との仲を深めていく、っていう寸法だ。

クイズの出題構成は授業クイズモード、対面クイズモードの他、イベントモードやマップモードなるものが用意されているぞ。イベントモードについてはメーカー資料によると「何が起こるかはヒ・ミ・ツ…」ということなので、ショーに行く人はナムコブースで確認しよう。



対面モードは女の子との直接会話タイプ。いいとこ見せなきゃ。



授業モードのクイズ画面。先生そんなに睨まないで…。


答えたクイズによってパラメータ変動→好感度に影響するぞ。

# バストアムーブ



担当：ずるずる

## ダンスバトルしてみないかい？

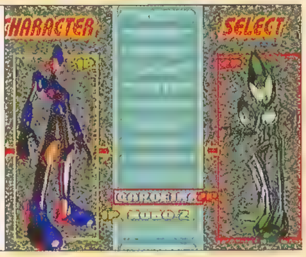
98年1月にプレステーション用ソフトとして発売され、高い評価を受けた新感覚ダンスバトルゲーム「バストアムーブ」が、アミューズメントスペースに登場したぞ。今年の1月に発売されたので、ゲームセンターで見かけた人もいるんじゃないかな？

音ゲーってことで敬遠しちゃう人も多いのでは。しかし、このゲームのルールはいたって簡単。音楽に合わせて出現するダンスコマンドを素早く正確に入力し、4拍目にリズムボタンを押すだけ。ダンスコマンドは正確であれば問題ないので、リズムをとる必要はないのだ（取ったほうが遊びやすいのだが…）。

ただし、PS版との大きな違いとして、操作方法の変更があるぞ。バストアムーブ専用の大型筐体に、3方向の方向ボタン、リズムボタン、ジャマーボタンが付いており、足元にはフットペダルが付いている。このフットペダルが輝いている時は矢印の「⬇」の役割を果たしているのだ。

ダンスコマンドは腕だけではなく足も使うので、上達するには身体で覚えるしかないでしょう！

収録曲はPS版と同様だが、いくつかは英語バージョンも存在するぞ。フットペダル＋リズムボタンで決定だ。



キャラクターは総勢14人！お気に入りのキャラを選ぶのだ。



今回は、曲によってコマンドが変化するので、何度でも楽しめるぞ。

# 500GP

FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

500GP

©(株)ナムコ

担当：ノリック

オートバイレースの最高峰ワールドグランプリ500㏄クラスを完全に再現したということは筐体写真を見てもらえれば一目瞭然だろう。筐体のバイクは現在実際にレースで走っているチャンピオンマシンであるレプソルホンダのもの。これだけで驚喜するファンが続出すること間違いなし。

ゲーム中、選択できる車種はホンダとヤマハ、スズキの計3種。ホンダ以外はワークスカラーのようだ。

また操作方法だが、筐体にステップがついていることから実際に跨って足を地面につくことなくプレイすることは容易に想像できる。

ゲームのほうはというと、



同じNSRでもV2とV4があるところなんぞマニアック！

ナムコの最新基板システム・スーパー23で表現されるグラフィックはナムコ最高峰！ゲーム中の視点も自分視点と少し後方からの視点を選択できるぞ。最新基板なだけにスピード感にも期待が持てそうだ。



## まさに完全再現！

完全に再現されたのはバイクだけではなくライダーやコースも！画面にライダーたちの実際の写真が表示され、臨場感を高める演出となっている。ドゥーハン、クリビーレ、ノリック、青木兄弟、岡田らが走っているのが画面写真からもわかるだろう。バイルやチェカも当然走っていることだろう。

コースも鈴鹿、ポールリカール、ヘレスがあることが確認できるが15戦存在するかは今のところ不明。このへんの詳細は次号以降で紹介するぞ。



世界的にも珍しい鈴鹿の立体交差。ノリックの顔も見える。



鈴鹿のシケイン。背景の描き込みも気合が入っている。



これが自分視点！後方視点と比べると迫力がダンチ！

# FINAL FURLONG 2

ファイナルハロン2

©(株)ナムコ

担当：ずるずる

## さらに熱(暑?)く!!

スポーツ体汗?シリーズと、して登場した前作から1年、またしても大汗をかけるゲームがナムコから登場だ！そのタイトルは「ファイナルハロン2」！

今度は何と最大8人、馬は16頭立てという前作の倍のパワーとなって帰ってきた！レースの数も9回と増え、さらに楽しむ幅が広がった！

注目するところは、「ダート、芝以外になんと今度は障害レースも存在！パワーだけではなく技も必要そうだぞ！



馬の数が増え、その迫力はまさに本物！まわりの風景も注目！



これが新しく加わった障害レース！テクニックも必要だぞ！



# SEGA

# ZOMBIE REVENGE ゾンビ・リベンジ



担当：伊勢猫

## 死霊発生の謎を究明せよ！

死霊によって支配された街、モニターの向こう側から語りかけてくるZED(ゼド)と名乗る謎の男…。そして、迫り来る異形の影に立ち向かう3人のエージェント達…。

ホラー・ガンシューティング・ゲームとして好評を博し、一世を風靡した作品「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。その世界観を生かしたアクションゲームとして、昨年のAMショー会場で参考出展されていた「ブラッドバレット」が「ゾンビ・リベンジ」とタイトルを改め、遂にお目見え！

プレイヤーは、街を襲った死霊異常発生の原因を究明するべく派遣されたエージェントとなって、謎の男ZEDから送られたメッセージに秘められた謎へと迫っていく。

基本的には「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」と同じようにモンスターを倒していくわけだが、このゲームの大きく違う点はアクションゲームである…といった点。従来の銃撃戦はもちろんのこと、肉弾戦を駆使していかなければこの世界で生き残っていくことは非常に難しいのだ。

NAOMI基板の美麗なイベントシーンも盛りだくさんのこのゲーム。まずは実際にプレイして存分にその感触を味わって見てくれ！



近い間合いは肉弾戦をメインに闘っていくのが基本となるが…。



遠距離では銃を使って離れた位置から攻撃していくことも可能。



WEPONS

ITEMS



## CHARACTER PROFILE



**STICK BREITLING**
（スティック　ブライトリング）
年齢：27　身長：181cm　体重：71kg
某国、特殊機関に属する若きエージェント。銃撃戦、肉体戦共にバランスの取れたスタンダードなキャラクター。



**LINDA LOTTA**
（リンダ　ロッタ）
年齢：22　身長：169cm　体重：48kg
某国、特殊機関に属する最年少の女性エージェント。銃器の扱いに長けるが、肉弾戦はやや苦手なキャラクター。



**毒島　力也**
（ぶすじま　りきや）
年齢：32　身長：185cm　体重：68kg
何かの力を感じ、自らの意志でこの地へやってきた他国の特務機関員。銃撃戦よりも肉弾戦に秀でたキャラクター。

## Flash Beats フラッシュビーツ

©SEGA 1999

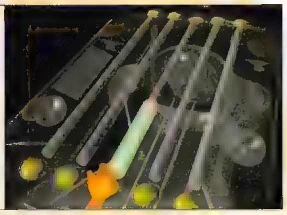
担当：ノリック



今回のショーではセガAM4研から気になるタイトルが発表される。何が気になるのか?それはただ単に筐体を見ただけでは分からないかもしれない。基本的なルールは、対戦プレイの場合はボタンを押して赤いボールを打ち返すこと、シングルプレイでは迫り来る緑のバーを打ち壊すというシンプルなもの。

そんな単純なルールにプラスαが加えられた。それが音楽だ。音楽のリズムに合わせて筐体の中が青く光る。そのタイミングに合わせて赤いボールを打ち返すことによってスマッシュが打てるのだ。要はリズムにノれたほうがより優位にゲームを進められるということ。

音楽もハウス、ドラム&バスなどの5ジャンル15曲の中から選ぶことができるぞ。対戦、シングル、君ならどっちをプレイする?



基本は赤いボールを打ち返すだけ。



そこに音楽というファクターが加わった!

## RING OUT 4 BY 4 リングアウト フォーバイフォー 4×4

©SEGA 1999

担当：ノリック

リングアウト4×4は、まさにその名の示すとおりのゲーム内容になっている。すなわち4台の車で対戦し相手をステージから弾き出す!という簡単なもの。

また特筆すべきは1台の筐体で4人が同時プレイできるところだ。どうやって?と思う人も多いと思うが、そこはさすがセガアーケード部門の筐体デザインをほとんど一手に引き受けているAM4研、モニターを真上に向けて中央に配すことによって4方向からの同時プレイを可能にしたのだ。しかもハンドルで!

どんな筐体がゲームセンターにお目見えするのか、お楽しみに。



## IZAM`s Fortune Telling / フラッシュサッカー

AM4研からリリースされるのはビデオゲーム機ばかりではない。上記のフラッシュビーツ、リングアウト4×4もそうだが、優れた筐体デザインを持つものが今回も数多く出展されるぞ。



### IZAM`s Fortune Telling

今回のショーの占い機の目玉は当然IZAMに決定!ただ単に占い結果が出るだけでなく、オリジナルタロットカードも出てくるのがミソ。オリジナルタロットカードは全22種類あり、しかも中にはスペシャルカードも入ってるっていうからIZAMファンは必ず集めたいよね。

また、占いが終わると「おまじないシーン」があるなど、ファン必見、必プレイの一品だぞ。



### フラッシュサッカー

フラッシュサッカーは現在もアーケードで好評稼働中のスピードサッカーのグレードアップ版とでも言おうか。トラックボールを使用し、ボールのある位置に光を合わせてキックボタンを押してシュートする、例のアレ。みんなも一度は目にしたことがあると思う。ビデオゲームに疲れたときはコイツで楽しもう。



これが占い用紙。手帳サイズに切り取ることができるぞ。

# PSIKYO

# パイロットキッズ

©1998 PSIKYO

担当：善之字元帥

## シューティングは苦手？ぜんぜんOKです

彩京から出展予定のパイロットキッズは、横スクロールのシューティングゲーム。シューティングといえば「弾避けが難しいからパス」なんて考えている人もいるかもしれないけれど、このゲームはそういった人たちにこそ挑戦してもらいたいゲームなのだ。

その理由とは、なんと「敵が撃つ弾を自機のショットで撃ち消すことができる」というもの。これさえわかれば、弾幕の隙間をかいくぐるような弾避けができなくても、きっとうまくなれるはずだ。

## マーキング攻撃＝誘導弾

それでは、このゲームのもう1つの特徴である、「マーキング攻撃」についても説明しておこう。

まず、マーキング攻撃をおこなうには、マーキングボタンを押すことによって飛んでいく、星形の「マーカー」を敵に撃ち込んでおく必要がある（マーカーは最大で一度に6匹まで敵に撃ち込むことができる）。そして、1つでもマーカーが敵にくっついている状態でショットボタンを押せば、強力な誘導ミサイルであるマーキング攻撃を発射することが可能だ。

このとき、一度のマーキング攻撃で複数の敵を倒すと、点数の倍率がどんどん上がっていくので、なるべくたくさんの敵をマーキングしてから攻撃して高得点を狙おう。

また、これとは逆に、1つの敵を複数回マーキングすることもできる。もちろん、複数回マーキングした敵には大ダメージを与えることができるので、ボスなど耐久力の高い敵にはこちらのマーキング方法を使っていこう。

これらのルールは、文章にすると複雑そうな印象を受けるかもしれないが、実際にプレイしてみれば直感的に理解することができる。全体の難易度も低いので、シューティング初心者にもオススメだ。



ショットボタンを押せば誘導ミサイルの「マーキング攻撃」！



マーキングボタンを押して、敵に星形のマーカーをくっつけ…、



なんと赤い弾はショットで相殺できる。弾避け嫌いの人も安心。

# COLUMN No.1

# ディストリブースに刮目せよ！

担当：こーじ山下

## ディストリブースをあなどるな

会場に入ったら、まずはお目当てのゲームを探しに、各メーカーブースへと一目散に駆け込むのが一般的な行動だが、これとは逆に、ディストリビューターブース（以下、ディストリブース）を中心に探索する楽しみ方もある。

ディストリビューターとは、メーカーとオペレーターの間に入って基板の販売・流通を行う業者のこと。ショー会場で、複数メーカーのゲームが一堂に会しているところがあったら、ディストリブースだと思って間違いない。

ショー会場に足繁く通っている人ならわかっていると思うが、実はたくさんのゲームに触りたいなら、ディストリブースを中心に回っていくのが効率的だったりする。メーカーブースでは大混雑でなかなかプレイできないゲームも、実はディストリブースだったら少しの待ち時間で、しかも何回もプレイできる環境下にあったりする。これは意外と知られてない事実だ。

今回のショーを例にとってみてみると、特に人気の高そうなのが『ストリートファイターⅢ ３ｒｄ（カプコン）』『ＤＤＲ２ｎｄＭＩＸ（コナミ）』といったところだが、これらのタイトルも、ディストリブースで出展している可能性があるかもしれないぞ。

## メーカーブースにはないタイトルもある！

それと重要なのがもう1つ。ディストリブースには、メーカーブースにはないゲームが存在していること。特に彩京、ケイブ、セイブ開発、ライジングなどの中堅メーカーのゲーム（特にシューティング）は、ディストリブース抜きには語れない。今回のショーでいうなら、ライジングの最新シューティング『バトルシューティング（仮）』が、大変注目を集めそうだ。

また、ショー会場でしかプレイできないタイトルというのも、ディストリブースには数多く存在している。

というのも、会場では参考出展という形で出展されていながら、その後発売されないままお蔵入りというゲームも結構多かったりするのだ。そして、この手のゲームが置いてあるのは、たいていディストリブースであることが多い。会場での1プレイが、実に貴重な体験になることも。

## ディストリブース注目のタイトル

そこで、ゲーメスト編集部は、各ディストリブースに独自に取材を敢行。今回のショーで出展される、まさにディストリブースならではのゲームを紹介していこう。

**●パズルでボウリング**
（日本システム）
文字通り、ボウリングを題材にしたパズルゲーム。レーン上に並んださまざまな色のピンに同じ色のボールをぶつけて消していくという、単純明快なゲームシステム。日本システムブースで出展予定。

**●人鳥流**
（日本システム）
呼び方は「にとうりゅう」。ペンギンのようなキャラクターが主人公のコミカルアクションゲーム。爆弾（ボム）を武器に奇想天外な世界を大冒険！エイブルコーポレーション他で出展予定

**●三国戦紀**
（アルタ／IGS）
三国志のベースにした横スクロールアクションゲーム。プレイヤーキャラは、関羽、張飛、黄忠など、おなじみのキャラクターが勢揃い。
42種類のアイテムを使用したり、奥義天書と呼ばれる必殺奥義を繰り出したりと、なかなか密度の濃いアクションゲームで、ひそかに注目の高そうな一品。エイブルコーポレーション他で出展予定

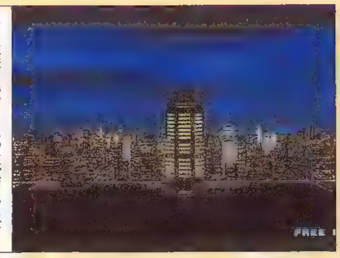
ディストリブースには、メーカーブースにはない不思議な魅力がいっぱい詰まっている。キミもぜひ、ディストリブースに足を運んでみよう！



若きころのテリー＆アンディ、そして横たわるジェフ・ボガード…。



そしてそのジェフを倒した張本人ギース。スーツ姿が恰好良いぞ。



ある意味このゲームの主役であるギースの本拠地、ギースタワー。




## 生まれ変わった餓狼に注目!

2D対戦格闘ゲームの「餓狼伝説」シリーズがハイスペック基板「ハイパーネオジオ64」により3Dポリゴンになって帰ってきた。…って、既に1月から発売中で本誌でも絶賛攻略中なのでプレイしてる人も多いよね。ショー当日はハイレベルな対戦が予想されるので、まだやり込んでいないキミにちょっとアドバイス。このゲームはコンビネーションで簡単に下段や中段の攻撃が組み込めるため、慣れないうちはガードに集中して固まりがち。でも実は、中段や下段が含まれるコンビネーションのほとんどは、出の早い技や無敵技などで割り込むことができるのだ。特に基本コンビネーションの場合は垂直ジャンプで回避しつつ反撃できる場合が多い。もちろん攻撃側にもそれに対する行動があるが、とりあえず瞬殺されることはなくなるはずだ。詳しくは攻略ページへGO。

## その他の出展製品

**■ガントレットレジェンド**
言わずとしれた名作、ガントレットの続編だ。既に発売済みなのでプレイしている人も多いだろうが、まだって人はショーでプレイしてみよう。ただし育てたキャラはその基板でしかつづきができないのであしからず…。

**■ハイドロサンダー**
ハイテクパワーボートに乗り、近未来コースを疾走する爽快感抜群のレースゲームだ。（参考出展）

**■WAR**
時間内にミッションをこなしていく3Dアクションゲームだ。通信対戦による対戦プレイだけでなく協力プレイもできるので、恋人同士（友達でも可）で遊んでみよう。（参考出展）

**■ロードバーナーズ**
パリやワシントンの街がコースとなっているバイクレースゲーム。早さを追求したゲームとのことなので、スピード狂な人は是非。（参考出展）

**■NBAオンNBC**
日本でも話題の全米バスケットボールをテーマにしたスポーツCGゲーム。（参考出展）

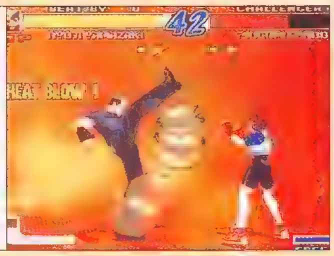
**■NFLブリッツ99**
アメリカで人気のアメフトゲーム。リアルなゲーム展開・迫力の映像・臨場感を追求したらしいぞ。

**■ラジカルバイカーズ**
ピザの宅配をテーマにしたユニークな3Dバイクゲーム。単純明快なゲーム内容でありながら、ショートカットコースを探すなどのマニアックな遊び方もできるぞ。

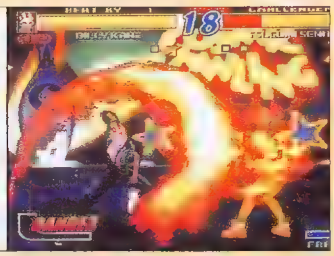
**■エリア51サイト4**
アメリカで人気のガンシューティングゲーム。ストーリーモードの他にも充実したトレーニングモードが用意されているのでクリア後も長く遊べるゲームだ。




ギースはプレイヤーキャラとして使うことができるぞ。




ガード不能のヒートブロウ。




オーバードライブパワー技はゲージさえあれば使えるぞ。




山崎のオーバードライブ技ドリル。3Dで迫力満点だ。

# TAITO

BATTLE GEAR

## バトルギア



担当：ずるずる

### 本格志向のドライブゲーム！

独自のドライブゲーム路線でドライブゲーマーの心を掴んでいるタイトーが、新たなゲームをAOUショーでデビューさせる。そのタイトルは『バトルギア』だ！

公道をレース場に仕立てて展開されるレースは、すでに前身的作品に当たるサイドバイサイドシリーズで定着済み。これをさらに進化したのが、この『バトルギア』だ！



なんとラフな走りを…。でも勝負ですから厳しくいかないとね！

選べるマシンは、サイド～同様に国産車オンリー！今回は6メーカーから21台がエントリーされている。各メーカーが誇るスーパーマシンが揃っているぞ！そしてコースは、これもサイド～同様に、四季をイメージにしたコース設定で、4コースが存在する。

注目されるのは、今回新たに採用された「タイムアタック」モードである！

これは、今までのように1人でコースを走るものではなく、各コース、マシンのタイプ別に、一番速く走った奴（ゲーム中にゴーストカーとして存在）とタイマンで競うモードなのだ。熱すぎる！



インから強引に抜きにかかる！これでポジションアップだ！




SUPER PUZZLE BOBBLE

## スーパーパズルボブル



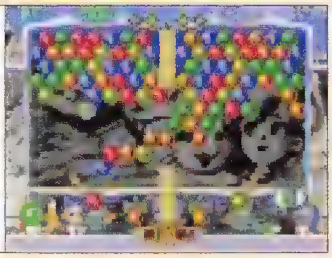
担当：伊勢猫

### 簡単操作でより面白く

遂にシリーズ5作目となる「パズルボブル」が、2方向レバー、1ボタンの簡単操作に新要素を加えて登場！

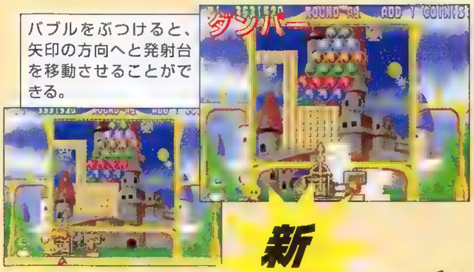
発射台からバブル（玉）を撃ち出して「同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消す」といった単純なルールは今回も健在。デカバブルやチビバブルなど、全6種類の新しいフューチャーやアイテムが加わり、対戦で相手のフィールドに玉を直接打ち込めるようにもなって面白さがUP!?

難しいことを考える前にまずはタイトーブースへ足を運んでレッツ・プレイ！



対戦モードでは敵のフィールドに直接バブルを送り込めるぞ！

### 新 フューチャー&アイテム




バブルをぶつけると、矢印の方向へと発射台を移動させることができる。



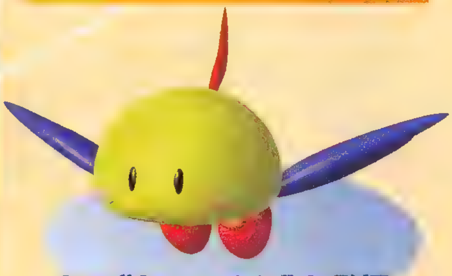

最初に接触したバブルと同じ色のバブルをフィールド上からすべて消去！




バブルでは消せない壁だが、バブルと同じにデッドライン手前で消える。




なにかにバブルをヒットさせると画面上の反射ブロックをすべて消せる。



あの"ちゃっくん"も登場！

# AOUSHOW最強ゲームはどれだ？

# RCでGO!

©TAITO CORP.1999

担当：こーじ山下

## プロポを使用！本格派RCゲーム

今回のAOUショー、タイトーブースの隠し玉タイトルを、本誌独占初公開！常に奇抜な発想やアイデアを具現化し、あらゆるジャンルの作品を供給してきたタイトーが、今年自信を持ってお送りするのが、このRC（ラジオコントロール）を題材にした本格派シミュレーターゲーム『RCでGO！』だ！

まずは、このゲームの大きなウリとなる部分を紹介していこう。

●本格プロポで操縦可能！

RCを操縦するなら、やっぱりプロポでなくちゃ！というわけで、コンパネは専用のプロポを採用している。

●最大4人プレイまで可能

Gネット基板の通信機能を生かして、最大4人同時でプレイが可能になっている。みんなでワイワイ楽しめるぞ。

●練習モード付き

RCは初めてという人のために、プロポの操縦感覚に慣れてもらうための「練習モード」を用意。このモードで練習すればもう安心だ。




これが専用プロポの実物予定図だ。操縦はハンドルとスロットルを駆使して行う。




初心者向けから上級者向けまで、あらゆる車種が選択可能になっている。

## 全12コースを制覇せよ！

『RCでGO！』は「オンロード」「オフロード」の2つのコースがあり、プレイヤーはゲームスタート時に、どちらか好きなほうを選択することが可能だ。

オンロードは路面がしっかりしているので、スピード重視の戦いがメインになってくる。逆に、オフロードは砂利路が目メインなので、オンロードよりも、よりシビアな操縦感覚が要求されてくるところだろう。

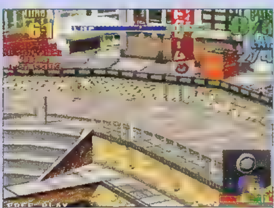
ゲームのシステムとしては、オンロード・オフロードともに全6コース用意されていて、制限時間内に定められたLAP数を走破すると、次のコースに進めるようになっている。（制限時間・LAP数は、ビギナー、ノーマル、エキスパートの3つの中から選択した難易度によって変化する）

つまり、走行できるコースは合計12コース！果たしてキミは、全コースを完全走破することができるかな？

### オンロードコース



坂道を下ると、急カーブのトライアングル。難度は高そうだ。



ヨットハーバーらしきコースが存在。爽快感の高いコースになりそうだ。

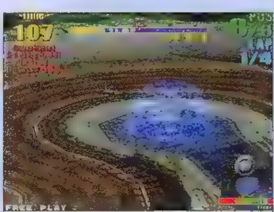


橋を大きく右に旋回するところ。橋の下にはヨットが見える。

### オフロードコース



オフロードの王道ともいうべきコース。アウトインアウトで突破しろ！



噴水を旋回するコースだが、ひょっとしたら中を突き抜けるのもあり？



オフロードコースは、どうやら混戦模様。川に落ちたらどうなるの？

## グループで楽しもう！

前述した通り、このゲームは最大4人同時までプレイすることが可能になっている（ただし通信対戦するためにはケーブルが必要）。

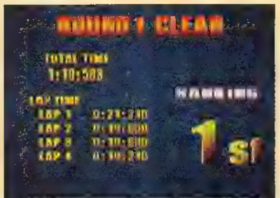
ゲーム中の「グループモード」を選択すれば、ゲーセンはひとたびRCサーキットへと変化する。1人で遊ぶのもいいけれど、グループで遊んでみれば、さらに面白さが倍増すること間違いなし！

また、プレイヤーの記録はGネットシステムでしっかり保存される（電源を切っても大丈夫）うえ、各コースの最速タイムは「コースレコード」として画面内に記録される。

この「コースレコード」を塗り替えるべく、日夜プレイに励んでほしい！

さて、AOUショーで初お披露目となるこの『RCでGO！』。参考出展ではあるが、大いに注目してよさそうだ。なお、気になる続報については、もちろんゲーメストでどこよりも早くお伝えする予定なので、楽しみに待っていてほしい。




キミのタイムはめでたく1位を記録。コースレコードとして登録されるぞ。

※タイトーブースでは、この3機種のほかに、Gネットサードパーティータイトルとして、将棋、碁、ポーカー、花札、五目ならべなど、あらゆるミニゲームをオムニバス形式にした『おてなみ拝見』（サクセス）が出展される。

# ダンスダンスレボリューション 2ndMIX



担当：田渕健康（ダスっ子クラブ）



## 踊る貴様は美しい

まずは気になるゲームシステム概要から説明しようか！音楽に合わせて画面に現れる４つの矢印（上下左右）の指示通りにフットパネルをタイミングよく踏みながら「踊る」というのは前作と同じ。「漠然とステップを踏むゲーム」では無くて「あくまでもダンス！」というコンセプトは２ｎｄＭＩＸになっても変わらないぞ。

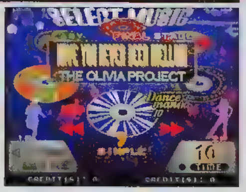
操作系も前作と同じ。一部で危惧されていた「斜め」パネルは無いぞ。ホッ。

モード構成などは一部変更が加えられているが、前作にあったモードはすべて残る模様。もちろん、２人同時プレイも超～おっけーでーす。

とにかく、流れてくる矢印をタイミングよく踏んでれば、あとは何をやってもＯＫ！曲に合わせてふにゃふにゃ踊るもよし、二人で振り付けを考えてユニゾンするのもよし！「楽しもう」という心意気」さえあれば、しこたまがっつり遊べてしまうゲームなワケですよお客さん！

# DDR2ここが新しい！

## 「新曲が超絶に増えた！」





前作の１１曲に加え、今回は新曲が１６曲以上も加わったぞ！もちろん、前作同様「ダンスマニア」（インターコードジャパン／東芝EMI）からセレクションされている！もちろん、「パラノイア」に代表される「KONAMI original MIX」の新作も有り!?そして、みんな知ってるアノ曲もDDRに!?…おっと、ここからは次回をお楽しみに、ってヤツだ！

## 「ステップバトル」

2ndMIXから導入されるのが「ステップバトル」と呼ばれる新しい「対戦モード」だ！

これは、自分だけのオリジナルステップを作って他人とダンスバチューを繰り広げる粋で熱いモードである！２人同時専用モードで、曲も専用曲だ！手順を説明しよう！

**レコーディングパート**：一定時間、自由にステップを踏んでステップパターンを「レコーディング」する。

→ **リピートパート**：「１」で作ったステップをプレイヤー自身がプレイする。

→ **バトルパート**：「１」で作ったステップを相手にプレイさせる。

この手順を４クール繰り返してライバルと競うのだ！「自由にステップが踏める」と言っても、闇雲にパネルを踏んでも「リピートパート」で自分が踏めないとジバキュー（自窮自縛＋自爆、の意）なので注意が必要。

やはり、ここは曲に合わせて軽やかに踊ってこそ！見苦しくパネルを連打している輩は即時減俸のうえ島流し。






## 「モード選択の自由」




今回は最初に「ベーシック」と「アナザー」２つのモードどちらかを選択する。その後に「イージー」「ノーマル」「ハード」３つのプレイ難度を決定するのだ。「ベーシック」は前作レベルの難易度。最初はここから始めよう。「アナザー」は上級者向け。DDR猛者御用達のモードだ。「アナザー・ハード」が一番ムジィってわけだ（オモテでは！）。




# ギターフリークス

©KONAMI 1999

担当：トロピコン

## 華麗なピッキングでリズムを弾け！

「ビートマニア」、「ポップンミュージック」そして「ダンスダンスレボリューション」と数々のヒット作を飛ばしているコナミから、サウンドシミュレーションの最新作が登場する。そのタイトルは、「ギターフリークス」。

　左下に掲載した筐体を見てもらうと分かるように、今回のコントローラはもちろんギターのフォルム。それもフェンダースタイルの本格的なデザインが特徴的だ。

　では、このギターコントローラでどのようにしてプレイ（演奏）するのか？ゲームのシステムを踏まえて紹介していこう。

## 操作方法は？

　ゲームシステムは、画面下から上へスクロールしてくる「バー」を画面上部の「ピッキングポイント」に達したタイミングで、コントロールギターを操作するというもの。

　このコントローラにはギターのネック部分にあたる箇所に、画面のバーの色と対称になった「ネックボタン」が3つ。そして弦を弾く部分に「ピッキングレバー」がひとつ付いている。そして対応した色のボタンを押しながら、バーがピッチングポイントにきたとき、ピッキングレバーを弾くという操作方法になっているのだ。

　つまり、赤のバーが上ってきたら赤のボタンを押しながら「バシッ」とピッキングレバーを叩きながら演奏する。というイメージになる。またネックボタンはビートマニア等とは若干違い、早めに押さえてもミスにはならないということをつけ加えておこう。

　次にゲームモード。ギターフリークスには3ランクのプレイモードがあり、まず導入パートとなる初心者向けの「PRACTICE」。次に「NORMAL」、そして上級者向けの「EXPERT」に分かれている。

　演奏できる曲数は、PRACTICEのみ「RIFFSTAGE」と確定曲1曲に固定されており、NORMALとEXPERTは任意の曲から全3曲がプレイ可能だ。

　そして、気になる曲のジャンルはブルースからロック、パンクそしてヘビーメタルまで幅広いジャンルが網羅。

　またルールとして、どのモードでもプレイヤーのゲージがなくなったらゲームオーバーとなるから注意が必要だ。



画面のバーと同じ色のボタンを押しながらピッキングレバーを弾く。



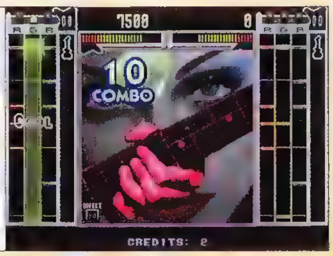



プレイモードは3種類から選択可能。これはプラクティス。

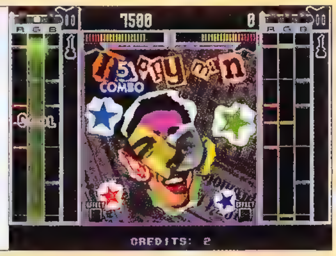


曲のジャンルもいろいろあり、ギターのデザインで表現している。

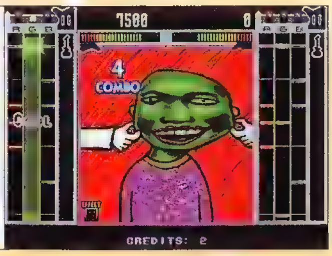


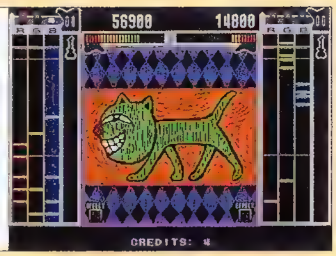
コンボ表示もある。どこまで連続で狙えるかも楽しみ。



見た感じパンクっぽいグラフィック。さて曲の方は？



す、すごいグラフィック…。どんなジャンルの曲なんだろ？



かな～り複雑なパターンでバーが上昇中。弾きこなせるか？

beatmania IIDX

# ビートマニアIIDX

©KONAMI 1999

担当：トロピコン

## さらなる次元へ、IIDXいよいよ登場！

DJシミュレーションゲームのパイオニア、ビートマニアの新シリーズがいよいよ本格始動する。タイトルは「ビートマニアIIDX」。

基本的なプレイスタイルは従来のビートマニアと同じものとなるが、今回からコントローラである「鍵盤」は5つから7つへと進化している。また、スクラッチ用のターンテーブルであるが、左下の筐体写真を見てもらうと分かるように、1プレイ側と2プレイ側が非対称的に配置されているのが今回の特長でもある。



プレイモードは４種類から選択が可能。

## あの曲も？もちろん収録！

そして気になるのは、やはり収録曲。今回もニューヨークレコーディングを敢行し、その曲数は20曲以上となっている。新曲名、新ジャンル名は現段階ではまだ分かっていないが、期待を裏切らない作品に仕上がっていることは確実。もちろんビートマニアシリーズの名曲も収録されており、「20、November」や「Do you love me?」などが収録決定。しかしノーツパターンは今回の7つ鍵盤でどのようになるのかなど、まだまだ楽しめそうな一面を覗かせている。



サウンドセレクトもまったく新しいデザインに。

## 新機能の秘密

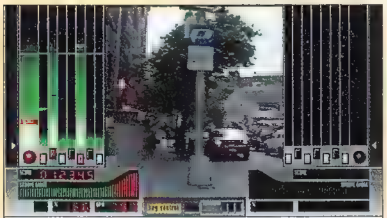
ビートマニアIIDXの特長はなにも鍵盤の数が7つに増えただけではない。3rdMIXまで搭載されていたエフェクトボタンがさらに拡張され、今まで以上に演奏曲をアレンジすることが可能になった。装置のほうもボタン以外にスライドボリュームが追加され、より微細にそして大胆に曲の変化が楽しめるようだ。

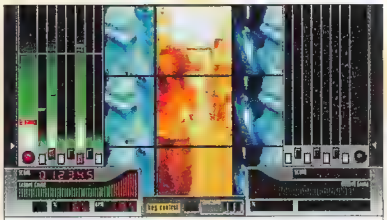
エフェクト機能のメインとなるのが「VEFXシステム」。これはキーコントロール（ピッチチェンジ）、リバーブエフェクト、サラウンドを変化させるもので、最後のサラウンドにいたっては、シャープ、金属音、柔軟性までもが調整可能となる細かさ。

また、プレイにもメリットがあると思われる機能として「バックトラックボリューム」と「キー音ボリューム」がある。これはプレイヤーが演奏する音色以外のサウンドと、キーの音を調整するものでノーツをより正確に叩くことをそして聞き取ることに十分発揮するだろう。

もちろん、イコライザーによる低重音の調整も可能だから、オリジナルチューンも十分に楽しめるのは間違いなしだ。




画面中央のグラフィックも実写を採用。


拡張されたエフェクト機能もフルに活用したい。

## 新しいプレイモードを採用！

プレイ方法は先にも述べた通り、ビートマニアシリーズと同じスタイル。しかしプレイモードはというと、「IIDX」から新たに採用された新モードにより、プレイする鍵盤を4つから7つと段階を持たせたところが特長的だ。




まずは初心者向けの「4KEYS」。これは7つの鍵盤のうち、下段側となる白鍵盤4つとターンテーブルによる演奏。ステージ数は3ステージ設定で、ノーツの判定幅やグルーヴゲージの上がり方も比較的容易になっている。




次に「5KEYS」。中級者向けの設定となっており、従来のビートマニアと同じ鍵盤スタイルの演奏となる。ステージ数は3ステージ＋エキストラステージ構成。鍵盤の数から見ると難度的にはノーマルに位置するようだ。




そして上段３つ、下段４つの鍵盤をフルに使ってプレイする上級者向け設定の、「7KEYS」。もちろんスクラッチも含まれるから、難度的にも最上級となるであろう。ステージ数は3ステージ＋エキストラステージという構成だ。




最後に「エキスパートモード」。このモードでは決められた曲（ステージ）で、ハイスコアを競うモードになっている。もちろんコナミホームページでのインターネットハイスコアランキングに対応している。

※画面は開発中のものです。

# SEIBU

（ゲームはエイブルコーポレーションのブースにあります）

## E雀さくら荘 〜空き部屋あります〜

©1999　SEIBUKAIHATSU,INC.

担当：アディオス

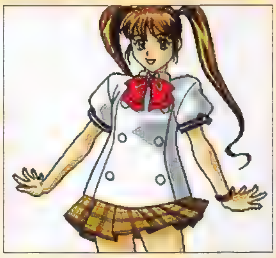
### ニュアンス的には「だっちゅーの」に近い？

「だからどうした？」と突っ込まれそうな小見出しではあるが、いやはや、昨今、格ゲーよろしく脱衣麻雀も続編モノとしてのステータスを確立しつつありますな（橋○功風に）。

というわけで、ここで紹介する『E雀さくら荘』も『E雀シリーズ』というわけで、詳しいことはまだ不明ながらもしっかりと前作の基本システムを引き継いでいるようで、持ち点でアイテムを買って、3ポイント勝利で1キャラごとクリアしていくんですな、コレが。

「まったく同じじゃつまらない」ということで、『さくら荘』ではCPUキャラに新しく持ち点を導入。その点数をマイナスにして勝てばボーナスグラフィックを見られるらしいんですわ！え、どんなグラフィックかって？そりゃ〜ボーナスと言うからには、見てるだけでギャラリーを気にしたくなるようなヤツだ。





### ◉ストーリー◉

浪人歴2年の主人公（プレイヤー）。「今年こそは大学合格！」と意気込み、受験勉強のために予備校近くの小さなアパートに引っ越してきた。

ところがその新居、管理人から住人まで全員若い女性という非常にうれしい状態。しかも、みんな麻雀大好き。今日も暇な誰かから麻雀相手のお誘いが…。

これでは勉強どころではありません。ここは一つ俺のやり方で、麻雀好きな住人共を懲らしめてやろう、とH心（？）を燃やす主人公。果たしてどうなることやら…。

# SAMMY

## パチンコセクシーリアクション2

© SAMMY 1999

担当：CHU

画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

本物指向のハンドルコントローラーでのパチンコゲームに可愛い女の子による脱衣の要素が加わった、リアルでムフフなゲーム「パチンコセクシーリアクション」に、早くも2が登場だ。

気になるキャラクターは前作の5人から今回は一気に8人（右下の写真＋左の7人）に増加し、脱衣回数もアップ。ちなみに前作のキャラとはまったく別で、全員新しいキャラクターだぞ。

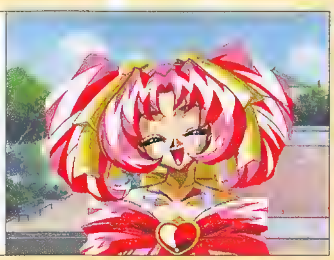
もちろんゲームの内容もいくつかパワーアップしていて、大当たり中の演出も強化。実際のパチンコではできないような仕掛けでプレイヤーを楽しませてくれるぞ。

え、肝心のパチンコ画面が載ってないって？こりゃ〜失敬。パチンコ画面はショーで確認してくれ。行けない人は本誌での紹介を待っててね。





デートスポットに着くたびに、邪魔をしてくる女の子たちが！パチンコで勝負だ！（御約束的展開）



この子はキミ（プレイヤー）の彼女。彼女とのデートを楽しむつもりだったが…、

# TECMO

DEAD OR ALIVE 2

# デッド オア アライブ2



担当：アディオス

画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

プラプラの攻略が今号で終了…。「結構長かったよなァ～」とか、のたまわっていたら早速AOUショーに合わせて『デッド オア アライブ2』の情報が舞い込んできた！

と言っても、お見せできる画像はこのページに載ってる4点だけなんだけどね。もちろん体力ゲージとかもなくて、純正の「画面写真」じゃないけど、ハイスペックなNAOMI基盤を使用していることから、このまんま（またはそれ以上）のレベルで動かせるように仕上がるはずだ。



ティナの蹴り技。デドアラ1では最後のほうにできたキャラだったが、今作では一番早そう。コスチュームデザインはどうも親父（バース）と共通性を持たせた感じでちょっとワイルド。女優への道は諦めてプロレスに専念か？

## 背景と顔が飛び抜けて美しい！

これらの画像を見て最初に思ったのがキャラクターの「顔」とステージの「背景」が格段に美しい、ということ。もちろん、その他の細かい部分も前作（プラプラ）とは比べものにならないほど美麗になっているが、開発者の言うところ（ゲーメストグラフィックス参照）の「顔やスタイルがしっかりすれば、コスチュームの変化によるイメージの違和感は防げる」。その言葉どおりの成果と言えるだろう。またステージに関しても「以前から欲求不満が溜まっていた」とおっしゃっていたので単純に綺麗なだけでなく、ギミック的なところもしっかりと魅せてくれるはずだ。



レイ・ファンの恐らくは投げ技。投げられているアヤネ共々コスチュームは旧デザインのものだが、色合いやディティールがしっかりして前作には残っていた「ちょっとした不自然さ」が感じられない。

しかしゲーメスト的には、いくら「ビジュアル中心のゲーム」と言えどもシステムの善し悪しをゲーム評価から外すわけにはいかない。基本的なホールド、打撃技、投げ技の三すくみのシステムは変わらず継承されるらしいが、肝心の新システムのほうはどうなっているのだろうか？

これについては、テクモ側の制作手順が「システムは割と後半に作る」らしいので、この号が出ている頃にはまだ確定していない。AOUショーに足を運べば、もしかしたら試験的に入っているかもしれない（ビデオ出展の可能性もある）ので、しっかりと意見等を言っておきたい人はプレイしにいこう。当然、その意見はゲーメストに送ってもらってもいいぞ。





ティナ
ニューコスチューム

# AOUSHOW最強ゲームはどれだ？

## TPSシステムボード



画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

担当：アディオス

TPSシリーズとは「テクモ独自の改良を加えたPS基盤」を使ったゲーム（もちろんテクモが中心）のラインナップを指す。名称としては初耳の人多いだろうが、実は97年発売のギャロップレーサー2から始まっている、それなりに長く続けられているシリーズなのだ。

そして今回AOUショーに出展されるTPSシリーズは、『とんでもクライシス』『ギャロップレーサー3』『ことぶきグランプリ』『ロジックプロ アドベンチャー』『ライジング ザン ザ・サムライガン』の5タイトル。

続編ものアリーの、新作アリーので、バラエティーは実に豊か。着実にラインナップ数が増えていくことは間違いないだろう。

当然、プレイステーションへの移植も楽に行えるので、目当てのゲームがあればどんどんリクエストしよう。

### とんでもクライシス

47歳の総務部部長に襲いかかる災難を乗り越えるべく…。襲いかかる巨大鉄球、恐怖のエレベーター、地上数十メートルのポール渡り等、どこか懐かしい感じのするミニゲーム集だ。

### ことぶきグランプリ



タイトルから分かるようにレースゲームだが乗り物は原チャリ！プレイヤーもピザの宅配便から、お寿司やさん、はては自転車に乗った美少女まで様々。街中を抜け道、裏道を駆使して走り抜ける。

### ギャロップレーサー3



ギャロップレーサー2の続編。前作との変更点はパドックがあること。馬体の微妙な調子を判断できる。またレースシーンでは従来のモノは新型に、新たに馬ごとの「ペース」も設定されている。

### ライジングザン ザ・サムライガンマン



厳しい修行を終え、故郷に戻る主人公「斬」の痛快バトル。刀と銃を使いこなし、襲ってくる的をなぎ倒す。カラクリ屋敷、武装列車など、西洋織り交ぜた世界観が魅力のアクションゲームだ。

### ロジックプロアドベンチャー



クロスワードパズルから派生したロジックパズルゲームの3作目。もちろんルールに変更はなし。全部彫り上げた際のグラフィックが、すべて新しくなっている。アドベンチャー形式に進行する。

ギャロップレーサー3<テクモ>
ロジックプロアドベンチャー<アミューズワールド>
ことぶきグランプリ<シスコンエンタテイメント>
とんでもクライシス<とんでもクライシス>
ライジングザン　ザ　サムライガンマン<ウェップシステム>



## COLUMN No.4

### AOU人気アンケートランキングと発売後の人気とのギャップを検証する

担当：石井ぜんじ

### インパクトと期待感がランキングを左右する

毎回新声社では、AOUショーとAMショーの会場で出展ゲームの人気アンケートを行っている。これは純粋に投票のみで決まるのだが、会場では多くの人達がその票の結果を注目している。

だが、このアンケートは必ずしも発売後のインカムに一致しない。なぜなのか、ここで検証してみたいと思う。

まず、ショー会場では2~3日の期間でしか判断できない。毎日やり込みに来ている人はほとんどいないから、ゲーセンでは初日の人のつき具合を計っているのと同じことになる。ゲーム性が面白いかどうかは判断しにくい。

そこで重視されてしまうのは、まずはグラフィックの良さ、インパクトである。また、シリーズものなどで前評判がある、なじみのあるタイトルが安定して上位に来る。だが、シリーズものだからといっていつかは廃れるわけで、結果的に近年はシリーズもの対戦格闘の失敗作が多くなっている。

期待感の現れがアンケートに現れたのが、96年のAOUショーだろう。このときは、1位にバーチャファイター3、3位にバーチャファイターキッズ、8位にソニック・ザ・ファイターズが入っている。これはバーチャ2人気に支えられた期待票であったが、バーチャファイター3はともかく、後者の2機種は厳しい結果となった。

前回のAOUショーを見てみよう。1位の電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムは人気が出たと言える。しかし、2位のスターグラディエイター2、3位のリアルバウト餓狼伝説2、6位のエアガイツはいずれも厳しい結果であった。むしろ7位のストリートファイターEX2のほうが健闘したと言えるだろう。

とはいえ、対戦格闘ものはいつも期待されているのも事実。現在は対戦格闘ファンがショーで多く見られるので、練りこみの良し悪しに関わらず、どうしても上位に来てしまうのは仕方ない。かつてはシューティングファンが多く、シューティングが過大評価された傾向があった。ここは割り引いて考えなければならないだろう。

このように、期待感のあるヒットメーカーのシリーズものは、評価が過大になりがちである。だが、それは信頼感あってこそである。その信頼を裏切り続けていては、すぐ築き上げてきた信頼は失われてしまう。ついでにアンケートの信頼も失われていくので、メーカーの奮起を期待したい。

### 上位に来ないスポーツゲーム

一方、ショーではあまり目立たないジャンルもある。毎回必ずと言っていいほど上位に来ないのはスポーツゲーム。題材として驚くべき内容はあり得ないので過小評価される傾向にある。最近は振るわないが、かつてはパズル・クイズゲームも過小評価されるジャンルと言える。スポーツゲームで挙げれば、97年のバーチャストライカー2が14位、スラムダンク2に至っては圏外となっている。

また、最近はシューティングが思ったほど上位に来ない。上位に来るのはポリゴンを使った横画面の演出が優れたものくらいである。だが、実際の人気は縦画面のシューティングの方が人気が高いことが多い。

ケイブの名作怒首領蜂は10位にかろうじて入っているが、バトルガレッガは圏外で誰にも注目されていなかった。唯一ライターのREDがお薦めで挙げていただけである。1台しか出展されていなかったとはいえ、エスプレイドも圏外。これはAMショーだが、前回のガンバード2は17位であった。今や縦画面シューティングは安定したジャンルになっている。もう少し評価が高くても良いだろう。

期待感に流されたり、グラフィックに惑わされず、ジャンルによる不利を見極める。そうすれば、アンケート集計結果の真の姿が見えてくると思う。そうすれば、これからの流れがわかる人にはわかるのである。

# ATARI MIDWAY

## War Road Burners NBA Showtime-NBA on NBC-



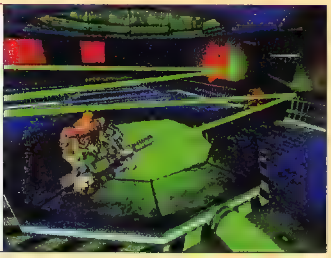
担当：ノリック

ガントレットレジェンドが国内でもリリースされ、アタリブランドが復活したなかで、今回もアタリとミッドウエイから出展があるぞ。

### War

4人まで通信可能な近未来3Dアクションシューティングゲームがこのwarだ。キャラクターは4人の中から選択でき協力プレイと対戦プレイの2モードをスタート時に選ぶことができる。

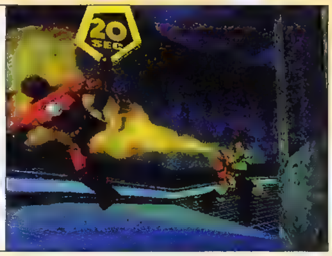
また、ガントレットレジェンドのようにパスワードで自分のキャラクターレベルを保存できるぞ。



これは対戦風景だろうか？この反射レーザー、避けられるの？

### RoadBurners

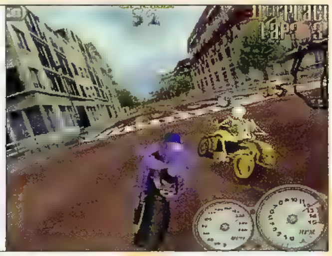
写真を見てもらえれば分かるとおり、バイクレーシングゲームがこのRoad Burners。コースは4つ、バイクは6台の中から選択することができる。このゲームの特徴的なところは、単にコースを周回するだけでなく、各コースにショートカットが用意されているところだ。



うってかわってこちらは火炎放射器だ。



プレイヤーがガイ骨というのがいかにもアメリカを感じさせる。



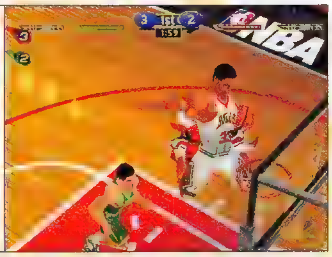
スピード感がこのゲームのウリ！

### NBA Showtime-NBA on NBC-

バスケットボールの本場アメリカの最高峰、NBAを舞台とした3Dバスケットボールゲームがこの NBA Showtime-NBA on NBCだ。当然出てくる選手は実名だし、それぞれの選手にそっくりなプレイヤーを操作できる。それは写真を見てもらえば一目瞭然だね。




まずはチームを選ぼう。当然全チーム実名だ。



日本でもお馴染み！シカゴブルズのピッペンの豪快なダンク！

### アタリブースへレッツGO！

最近のアタリはサンフランシスコラッシュを皮切りにガントレットレジェンドを国内リリースするなど非常に精力的だ！今回紹介したゲームはすべて参考出展。もし会場に行ったならばアタリブースにいってみよう。



## COLUMN No.5

# 高くて不味いメシ

担当：悪代官霜電

ショー開催中、編集部員は自由な時間がほとんどねい。取材や号外作成などがあるから休みもねい。特に号外担当になってしまうと、多少の休憩時間で会場内を走り回ってどんなゲームが出展されているのかを確認するぐらいで、実際にプレイできるゲームは数回だ。

そんな状況下で、せめてエサだけでも食らいたいと思うささやかな望みはある。しか～し、会場から出てエサかっ食らう時間は、あ、ねい。

こんなときの選択肢は［エサ抜き・会場内で食らう］の2択しかなく、［会場外で食らう］の選択はできないわけだ。そうするってぇと、エサ抜きは厳しいので、自然に最後の会場内で販売されているブツで我慢する、を選ぶしかないわけだな。

大概ショー会場の中央付近に売場は設置され、その場で食べられるように、テーブルと椅子が雑多に並べられ、広いメーカーブースと同程度の空間が取られている。

そこには、飲み物（これがまた高い）や弁当、焼きソバやホットドッグ、サンドイッチなど見慣れたジャンクフードも見かけることができる。

だが、これは俺が知っているブツなのか!?と思うほどに高くてまっずぅ～いのだ！

しかし、そこはほれ、ゲーメスト編集部として、そんなブツに対しても攻略を模索するわけだ。

攻略方法は意外と簡単に見つかった。メキバキと価格が下がるスゲーやつだ。

### ホットドッグ攻略

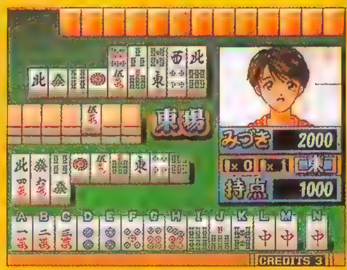
**ひたすら待つ。以上！**

閉館30分前まで待ち続ければ、600円のホットドッグも5分きざみで値下げされ、閉館直前には200円まで価格が落ち込むのだ（前回のショーで確認済み）。まあ、好きで遅い時間に食ってるわけじゃぁ、ねい。大体号外の発行が2時と4時半ぐらいにあるから、それが終わってからでないとエサにありつけねいって寸法なんだな。これを見つけたのは言わば偶然の産物ってこと。

まあ、結局閉館前に売り切れると終わりだから後は運次第だがね。

# VISCO

（3タイトルとも開発はセタです）



## スーパーリアル麻雀VS



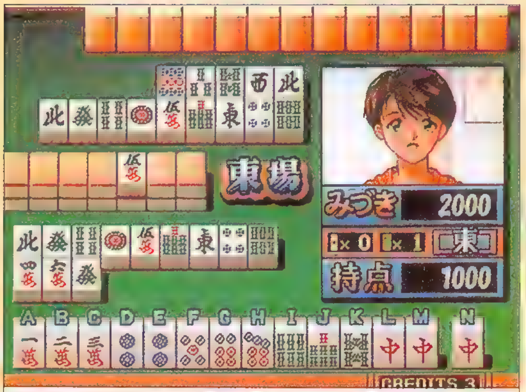
担当：アディオス

画面写真及び原稿内容は開発中のものであるため、変更される場合もあります。

現在の「美少女脱衣麻雀ゲーム」のパイオニア、火付け役とも言える『スーパーリアル麻雀』。7作目まで発表され、今回のAOUショーで「すわ、8か!?」と思われたが、どうやらちょっと趣向が違うらしい。果たして…。

### オールスター対戦

さて、今回のリアル麻雀にはどんな女の子が登場するのだろうか。前述したように「8ではない」ので、新しく書き下ろされたキャラクターはでないようだ。では7からと思いきや、何とPV~P7までの歴代リアル麻雀ギャルズは全員登場するのだ。ウ～ム、嬉しいのは嬉しいのだが、従来の難易度だと3人勝ち抜くのも至難の業だったのに、そんなに人数が増えると…。ま、難易度の話はおいといて、何と今回は対人戦ができる！しかもプレイヤーにはパートナーキャラが付くので、勝てばちゃ～んと君のライジングサンがハルマゲドンを迎え撃つ！




リアル麻雀VSの主人公はP7の3人。キャラが多くなったので、さすがに一人ごとの難度は低くなっているのではないだろうか。キャラのデザインは同じだが、演出は変わっているはず。



## スーパーリアル麻雀シリーズ PV・PVI・PVII 大集合

### ◉プロローグ◉

月浪学園を卒業したみずき、綾、晶の3人は麻雀同好会の会員を広く一般から募集しようと、勧誘活動を始めました。ひょんな事から会員第1号となったあなたは、彼女たちと共に行き当たりばったりの勧誘活動を行うハメになりました。はたして、見事会員を集めることはできるのでしょうか？すべてはあなたの麻雀の腕にかかっているのです。

## 五月陣戦3 <めいじんせん3>



今や「アーケードの将棋ゲームと言えば、この五月陣戦しかないッ！」というくらい、このゲームの存在は重要。しかも気が付けば第3段。これからも確実にシリーズを続けてもらいたいもんです。というわけで今回の3作目にあたって、施されたのはズバリ「思考強化」。コンピュータ将棋プログラムの第一人者、森田和郎氏による最新のプログラムにより、豊富な定跡とCPUの早指しによって今まであったストレス（待ち時間の長さ）が大きく軽減されている。



ステージはアカデミー（学園）とメトロポリス（21世紀）の2種類が用意されている。

## バリアントシュヴァンツァー



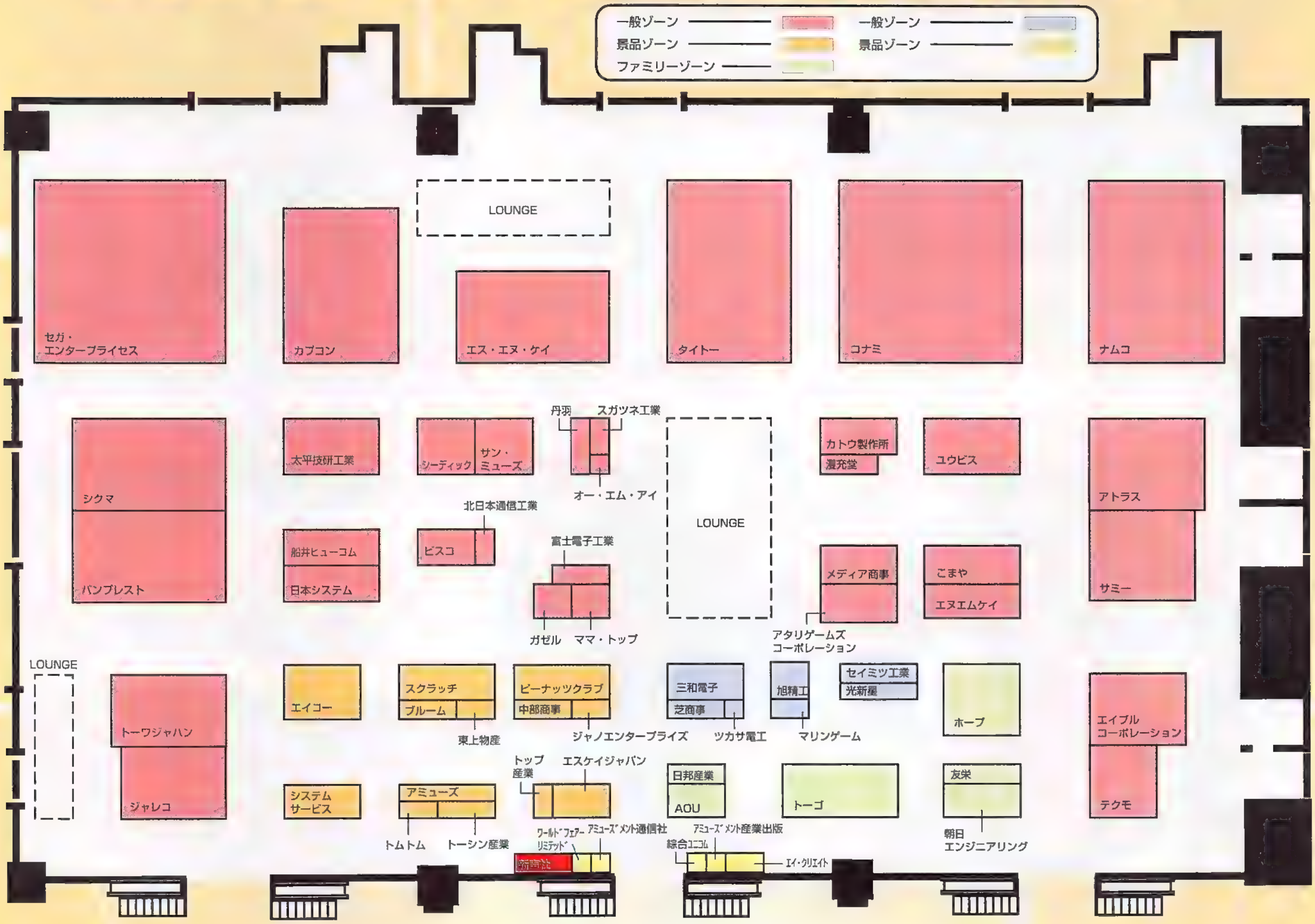
セタの3大ジャンル、トリを飾るのはもちろん縦シューティング。お得意の取り込み（かどうかは不明）ぽい画像で、硬質な世界観を演出している。

システムの特徴としては敵と融合し能力を取り込む「バリアントショット」を採用していること。さまざまな敵のショットが時機のショットとして活用でき、さらに敵の種類によっては威力あるスペシャルアタックが使用できるのだ。



SF的なシューティングとはひと味違う、この独創感。今回の敵は魚、鳥、昆虫がモチーフ。バリアントショットがいかなるものかはショーで直接やってみて。

# AOUSHOW会場MAP




## AOUショー出展ゲームリスト

**アタリ**
- ウォー（アクション）
- ロードバーナーズ（ドライブ）
- インベージョン
- NBAショータイム-NBA on NBC-（スポーツ）

**アトラス**
- バストアムーブ（コンセプト大型筐体）

**アルタ／IGS**
- 三国戦記（アクション）

**エイティング**
- バトルシューティング（仮）（シューティング）

**エス・エヌ・ケイ**
- 餓狼伝説WILD　AMBITION（対戦格闘）

**カネコ**
- ギャルズパニックS2（アクション）

**カプコン**
- STREET　FIGHTER　III　3rd　STRIKE（対戦格闘）
- ギガウイング（シューティング）

**コナミ**
- ビートマニアIIDX（コンセプト大型筐体）
- ダンスダンスレボリューション2ndMIX（コンセプト大型筐体）
- ギターフリークス（コンセプト大型筐体）
- ポップンミュージック2（コンセプト大型筐体）

**彩京**
- パイロットキッズ（シューティング）

**サクセス**
- おてなみ拝見（パズル）

**サミー**
- パチンコセクシーリアクション2　（バラエティ）

**ジャレコ**
- VJ（コンセプト大型筐体）

**セイブ開発**
- E雀さくら荘（バラエティ）

**セガ・エンタープライゼス**
- ゾンビリベンジ（アクション）
- エアラインパイロッツ（コンセプト大型筐体）
- 対戦パズルクルットストーン（パズル）
- クレイジータクシー（ドライブ）
- ダービーオーナーズクラブ
- リングアウト4×4（アクション）
- フラッシュビーツ（コンセプト大型筐体）

**タイトー**
- バトルギア（ドライブ）
- スーパーパズルボブル（パズル）
- ＲＣでＧＯ！（ドライブ）

**テクモ**
- DEAD or ALIVE2（対戦格闘）
- ロジックプロアドベンチャー（パズル）
- ギャロップレーサー3（アクション）
- ことぶきグランプリ（ドライブ）
- とんでもクライシス（バラエティ）
- ライジング斬（アクション）

**トレジャー**
- ガンビート（アクション）

**ナムコ**
- アングラーキング（コンセプト大型筐体）
- 500GP（ドライブ）
- ファイナルハロン2（コンセプト大型筐体）
- ガンバァール（コンセプト大型筐体）
- 恋愛クイズハイスクールエンジェル（パズル）

**日本システム**
- パズルでボウリング（パズル）
- 人鳥流（アクション）

**ビスコ**
- スーパーリアル麻雀VS（バラエティ）
- バリアントシュヴァイツァー（シューティング）
- 五月陣戦3（バラエティ）






# マルゲ屋でレアテレカGETのラストチャンス!?

## ゲームキャラクターテレホンカードINFORMATION第四弾

## CAPCOMキャラクター特集







★残り少ないものはマルゲ屋のみでの販売になります。今後、再生産されることはないので、レアテレカになること必至!

**新声社テレカホンカード 各1200円(非課税)**
**マルゲ屋各店にて販売中!**

1. VANPIRE SAVIOR ジェダ テレカ
2. VANPIRE SAVIOR リリス テレカ
3. VANPIRE SAVIOR キュービー テレカ
4. VANPIRE SAVIOR バレッタ テレカ
5. ヴァンパイア テレカ
6. デミトリ テレカ
7. モリガン テレカ
8. フェリシア テレカ
9. VHドノヴァンテレカ
10. VHレイレイテレカ
11. VHバイロンテレカ
12. VHフォボス テレカ
13. VHデミトリテレカ
14. VHガロンテレカ
15. VHビクトルテレカ
16. VHザベルテレカ
17. VHモリガンテレカ
18. VHアナカリステレカ
19. VHフェリシアテレカ
20. VHビシャモンテレカ
21. VHオルバステレカ
22. VHサスカッチテレカ
23. サイバーボッツ デビロット姫
24. ウォーザード レオ テレカ
25. ウォーザード タバサ テレカ
26. ウォーザード ムクロ テレカ
27. ウォーザード タオ テレカ
28. ロルフテレカ
29. カズ マテレカ
30. ジュリテレカ
31. アルバンテレカ
32. ルーミー テレカ
33. ジャスティス学園 若葉ひなたテレカ
34. ジャスティス学園 ティファニーローズテレカ
35. ジャスティス学園 風間あきらテレカ
36. 藤倉桃子 テレカ
37. 森次めぐみ テレカ
38. 潮崎久美子 テレカ
39. シャーロット テレカ
40. 想鐘サキ テレカ
41. 小鳩真由美 テレカ
42. 咲良絵美 テレカ
43. 虹色町の奇跡 リンツ テレカ



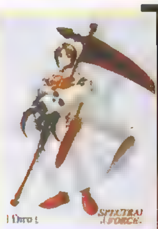
SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

# GOODS PLAZA

## グッズプラザ

ホットギミックCD良質な予感

## スペクトラルフォーストレーディングカード





■PSで大人気の「スペクトラルフォース」シリーズが待望のトレカに！未公開、描き下ろしなど希少イラストを大量収録。ゲームのファンはもちろん、トレカファンにもお薦め！

全96種類
カード構成：
・キャラクターカード　51枚
・ヒストリーカード　21枚
・イラストギャラリーカード　9枚
・パズルカード　9枚
・スペシャルカード　6枚

役立つデータを掲載したキャラクターカード！
イベントシーンを収録したヒストリーカード、
描き下ろし多数のイラストギャラリーカード！
買わず集めずにはいられない、マニア嬉しのカード内容っ！

今、読者サービス部でスペクトラルフォーストレカを購入の方には、「大蛇丸」「アイラ」「グリーザ」の中からご希望のカードを1枚差し上げます。

**読サビ購入特典**

価格5402円　送料:E
通販番号:A&G−02B
ボックス販売のみの受付です



## SNKトレーディングカードROUND2









■話題の第一弾に続き、SNKの最新作「幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花」をはじめとするタイトルを収めた第二弾が発売中。描き下ろしイラストカードも新たに収録しているぞ。



**収録タイトル**

- 幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく華
- サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝
- KOF'98
- ～幕末浪漫～月華の剣士
- メタルスラッグ2
- リアルバウト餓狼伝説2

他　計146枚＋α

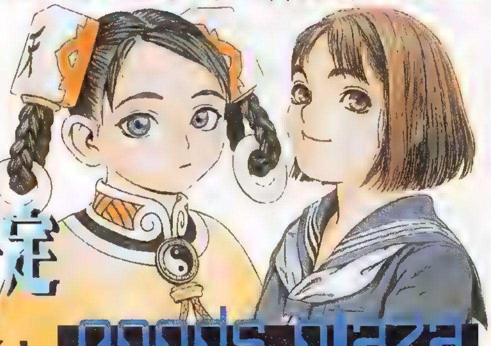
価格5245円　送料:E
通販番号:SS−216B
ボックス販売のみの受付です

## 緊急発売！ 対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD

■ゲームミュージックCD界掟破りの麻雀ゲームのCDをリリース！タイトルは彩京の人気シリーズ「ホットギミック」と「快楽天」だ。ゲーム中に使用されているVGMはもちろんのこと、べらぼうに有名な作家が生み出したキャラクターと、クリアーな声優ヴォイスがキミの脳天に突き刺さる！隠しキャラの条件も満載したオールカラーブックレット付きで、満を持して発売！

対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0005

**2月19日発売予定**





**すべての商品がハガキorFAXで注文OK！**

goods plaza

## 吉崎観音のゲーム大辞典

レインボーアイランド




## 桜瀬琥姫額装ポスター amorous

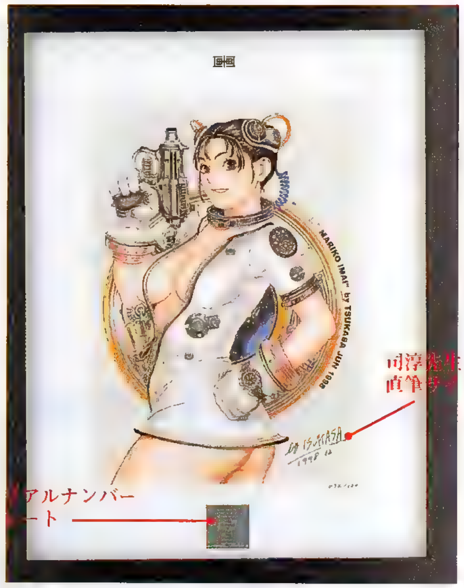


■桜瀬琥姫先生の手による妖艶なモリガンを、洋館をイメージさせる豪華な額にセットしました。見た目も重量も結構ずっしりとしているので、壁に飾れば部屋の雰囲気が変わること間違いなし。紙質にもちょっとこだわって、原画の淡い雰囲気を忠実に再現した一品に仕上がっています。

桜瀬琥姫モリガン額装ポスター［amorous］
価格9030円　送料:E　通販番号:C-199
イラストサイズ 379×282　額入り



## 司淳描き下ろしアートグラフィック 画画（ががが）




■冬コミで100個のみ限定販売された「画画」を会場に来れなかった人のために少数だけれどグッズプラザでも確保しました。司淳先生が、この商品のためだけに描き下ろしたイラストを、550mm×435mmの大衣黒判額に収めました。原画を忠実に再現した特殊印刷で仕上げた本体に、シリアルナンバーと、司淳先生の直筆のサインが入った、この世で1つ限りの限定商品です。残りわずか!

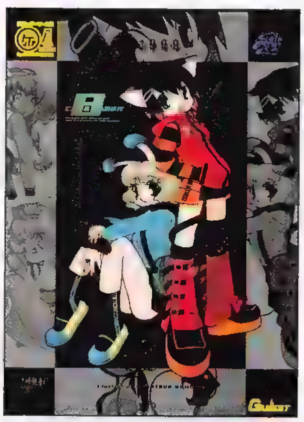
アートグラフィック　画画
価格31500円　送料:G　通販番号:CG-39

**シリアルナンバーは選べませんので、あらかじめご了承ください。**

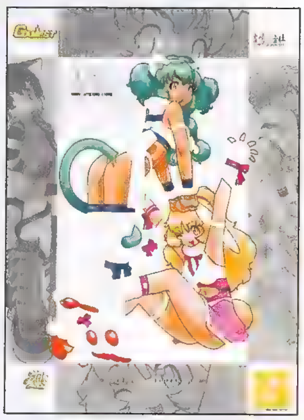
## 完全オリジナルイラストB2ポスターシリーズ

**各1260円**

■実力派作家による、オリジナルイラストポスターシリーズが登場！　桜瀬琥姫さんのジグソーからつながる[TIME KEEPER]シリーズの新作イラストをはじめ、ホットギミックでもお馴染みの雑誌「快楽天」で活躍中のOKAMA先生。そして、言わずと知れた吉崎観音先生と、あかつきごもく先生の背景がつながっていてイイ感じなポスター、あわせて全部で4種類！当然どの作品も、このポスターのための新作描き下ろしイラストだ。



あかつきごもくオリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-35



吉崎観音オリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-34



OKAMAオリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-33




桜瀬琥姫オリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-32　サイズ：B2

## ナコルルカードケース

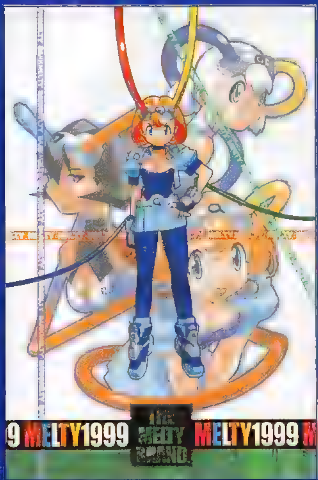
■人気シリーズのアルミカードケースに、やっと新作を加えることができました。絵柄は見ての通り、サムスピの人気キャラクター、ナコルルを使用。テレカや名刺を入れてね。



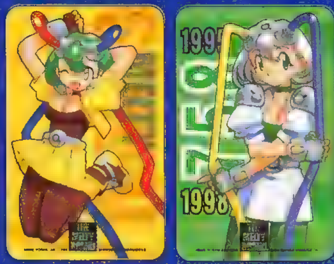

サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝　ナコルルカードケース
価格819円　送料 B
通販番号:SS−226

## メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。

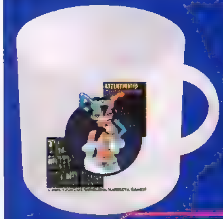



メルティポスター
価格1260円　送料[illegible]　通販番号[illegible]
A2版




マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料A
通販番号:MG-11　50度数

マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料A
通販番号:MG-10　50度数



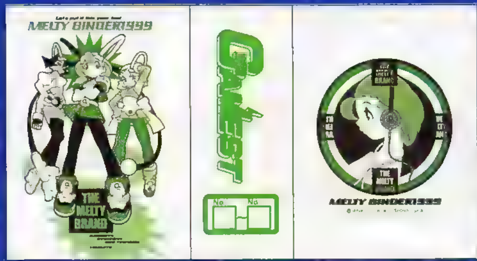
ダークメルティマグカップ
価格1050円　送料[illegible]
通販番号:G-30



ミニティマグカップ
価格1050円　送料[illegible]
通販番号:G-31



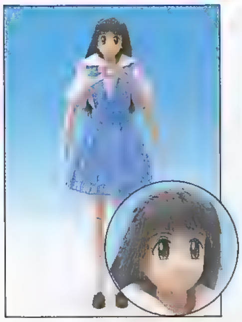
メルティマグカップ
価格1050円　送料[illegible]
通販番号:G-29




メルティバインダー'99
価格1575円　送料[illegible]　通販番号[illegible]
AB版中●じ対応

## DOLL SERIES

■大人気のキャラクタードールも、こんなに種類が増えました。その出来の良さは、実際に手にして確かめてみてください。ポーズも思い通りに決まります。



トゥールーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E
通販番号.AS−01
体高　約28センチ　全身14箇所可動



ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料:E
通販番号 SS-221
体高　約28センチ　チチウシ付き



ナコルル人形復刻版　赤
価格10290円　送料 E
通販番号 SS-220
体高　約28センチ　チチウシ付き



トゥールーラブストーリー天野みどり人形
価格10290円　送料 E
通販番号 AS-02
体高　約28センチ　全身14箇所可動

240個完全限定生産
2月下旬発売!!



## 便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

**通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。**

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

### 送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

| | | |
|---|---|---|
| A | 何個でも | 100円 |
| B | 2個まで | 100円 |
| | 3個以上 | 200円 |
| C | 1個なら | 200円 |
| | 2個以上 | 400円 |
| D | 3個まで | 200円 |
| | 4個以上 | 400円 |
| E | 何個でも | 500円 |
| F | 何個でも | 800円 |
| G | 単品発送品 | 800円 |
| H | 何個でも | 無料 |

注文例　メルティテレカ（A）　1個　100円
天野みどり（E）　1個　500円
サイキック2012ビデオ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の500円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

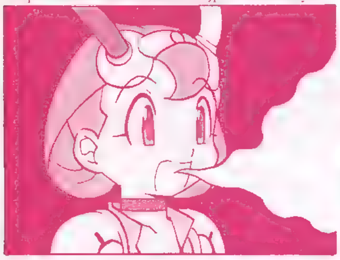
## 商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

**新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。**

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.2

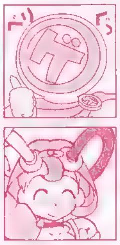
# ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro-minesya/



# 1万円券も当たるクーポンセール大好評!!

## 天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版



「AOUショーってあの幕張メッセで2/17～18に開かれるアミューズメントエキスポショーのことでしょ？各メーカーが秘蔵の新ゲームを展示しまくるという業界2月の風物詩なんだよね」

「よきかな説明セリフ！ショーあるところにマルゲ屋あり！我らゲ屋機動部隊もブースを出すのだよっ。ブラボー！おお（略）」

「マルゲ屋ブースでアンケートに答えてくれた御方にはお土産をプレゼントするから来てねっ！それからAOUショー入場券は全国マルゲ屋のスタンプカードと交換できるわよっ！やったあ」

「では、私は仕込みがあるので幕張に直行だ！じゃ！（窓破る）」

### マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋は年中無休です。（梅田店のみ第三日曜定休）

### SNKトレカ2発売記念スペシャルカード原画展

「SNKトレーディングカード2スペシャルカードイラストの原画展をただ今マルゲ屋各店にて開催中でーす。しかも各店とも独自のイベントを企画してみました。詳しくは各店舗に問い合わせてくださいねえ！」

「作家陣を聞いてチビれ！石田敦子先生、ぢたま某先生、天王寺きつね先生、蘭宮涼先生、島津わか乃先生、おおつきべるの先生、ときわ鐘成先生、伏喜瑠先生、鎧良寿先生（順不同）ぐおっ蘭宮先生ー」

■日程■

名古屋店2／17（水）～21（日）
梅田店　2／24（水）～28（日）
神保町店3／3（水）～7（日）

### 中平先生サイン会、今度は神保町店だ！

「熱狂冷めやらぬままに幕を閉じた中平先生サイン会in札幌店＆仙台店。追い打ち攻撃とばかりに2／28の神保町店でサイン会ぃ！すごいね！」

「描き下ろしイラスト使用特製中平色紙に直筆サインがもらえるんだからお客さん、あなたツイテルね。参加条件は『RYU-FINAL地の巻』を買うだけ、それだけでいい！とゆーわけで君もサイン会、体験してみないか！先だってのサイン会では質問コーナーなどもあったらしい！モラルある問答をしてくれ～諸君！」

**中平正彦先生サイン会 2／28マルゲ屋神保町店でスタート**

### サイン会緊急速報!!

「おれさま！ギニャーズ!!」（2/25発売、定価780円）の発売を記念して「すがわらくにゆき先生サイン会」、「SNKセレクション三匹が行く！」（2/25発売、定価880円）の発売を記念して、「坂本みのる先生サイン会」の開催が緊急決定！

**◆すがわらくにゆき先生サイン会**

日時：2/21PM2:00
場所：マルゲ屋神保町にて
参加条件：神保町にて先行発売される「おれさま！ギニャース!!」をご購入の方

**◆坂本みのる先生サイン会**

日時：2/28PM2:00より
場所：マルゲ屋大阪梅田店にて
参加条件：梅田店にて「SNKセレクション三匹が行く」をご購入の方




☆マルゲヤマンの秘密その1…住所というか活動の起点は名古屋。名古屋名駅店には頻繁に出没するらしい。

**3/15号 ゲームイベント優先券**

### ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

| | | |
|---|---|---|
| 2/14（日） | G-神保町店 | ジョジョの奇妙な冒険大会 |
| | G-荻窪店 | 店内フリープレイ＆筐体・基板オークション |
| | 札幌店 | PS版 ギルティギア大会 |
| | 仙台店 | サムスピ天草降臨大会 |
| | 名古屋名駅店 | 月華の剣士2大会 |
| | 大阪梅田店 | 月華の剣士2 人斬りモード大会 |
| 2/21（日） | 神保町店 | すがわらくにゆき先生サイン会 |
| | 札幌店 | PS版 封神領域エルツヴァーユ大会 |
| | 仙台店 | 月華の剣士2大会 |
| | 名古屋名駅店 | 月華の剣士2大会 |
| | 大阪梅田店 | 定休日 |
| 2/28（日） | 神保町店 | 中平正彦先生サイン会 |
| | 札幌店 | データイーストイベント |
| | 仙台店 | SS版 ティンクルスタースプライツ大会 |
| | 名古屋名駅店 | ヴァンパイアセイヴァー2大会 |
| | 大阪梅田店 | 坂本みのる先生サイン会 |

### ゲ屋日記 中平正彦先生サイン会

1／23 札幌店
1／24 仙台店

熱烈な先生のファンが集結して店内はとてもトロピカル。中平先生お疲れ様！



おおっ、先生の目に熱い炎が！来てくれた人ありがとーね！（札幌店にて）

### 大統領を救い出せ！データイースト三昧！

「2／28、マルゲ屋札幌店にてデータイースト祭を開催します。『REVIVE…』『探偵神宮寺三郎』『マジカルドロップ』のグッズが勢揃い！ファン必見のPSソフト『マジカルドロップワンダホー』の店頭ゲーム大会もやります！コスプレねーちゃんも来ます！」

「マジドロのワールド様のコスプレさんとかもくるのか!?たはっ！確かみてみろ！」



### 新作グッズ紹介

マルゲ屋でしか買えないっ!!

「対戦ホットギミック・対戦ホットギミック快楽天」CD
2/21発売　1800円（税別）

豪華声優のクリアヴォイスも収録。有名作家陣によるイラスト満載のオールカラーブックレットも付いたスペシャルCDであります。今回もマルゲ屋＆読サビのみの独占販売となるので、レア度超高し。今すぐ予約を入れるべし！

次回発売予定タイトルは…
「スペースボンバー／戦国エース（アレンジ）／パイロッドキッズ」
詳細は今後の記事を要チェックってことで。

＜マルゲ屋ホームページ＞ http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

**■神保町本店**
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

**■東京荻窪店**
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

**■札幌店**
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

**■仙台店**
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

**■名古屋名駅店**
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

**■大阪梅田店**
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00

### 1万円券が当たる！ マルゲ屋クーポンプレゼント！

☆2／28までにマルゲ屋各店で2000円お買い上げごとに1回、マルゲ屋クーポン券が必ずもらえる抽選ができる！最高1万円のクーポン券が当たる大チャンスだ！

使用期間は3/31までなのでまったりと使うことができるね！

# ゲーセン浪漫 第6回 店員鷹揚譚その2

前回までのあらすじ
奪われた秘伝書を取り戻すために再び函館の地を踏んだタカシ。しかし、そこは既にチャトラン団の罠が張り巡らされ、クリムゾンヘル街道と化していたのだ！

## 全身タイツァー再光臨!!

1999年1月16日土曜日AM8：00晴天ゲーメスト編集部。時は満ちた。本日は記念すべき「ジ☆ダップセ一日店員inG-MODEL荻窪店」の決行日である。

一日店員の刑に処されるのは成り行きでケソ・ザ・ギャンブレイド（以下ケソ）に決定！（擦れ声で）。かつてホットギミック快楽天大会、サイキックビデオ解説会などでかの地に赴き、子ゼルたちの熱い声援を受けたことも記憶に新しい。ゆえに荻窪界隈で知らぬ者は、あ、いねえというわけで、結果的にグーな人選といえるだろう。

一方、強制的にカメラ担当となったマサール男爵（以下まさ）は荻窪初来店。前日は緊張のあまり、高校の修学旅行前夜以来の眠れぬ夜を過ごしたさなあ、と得意げに繰り返していた。

本日はこれに加え、企画立案兼荻窪店バイトのスー（以下スー）がヘルプとして付き添うことになっていた。

「こりゃあ遅刻ッスね」

起き抜けのスーが目をこすりながら言う。我らが編集部を出奔したのはAM9：00。回転いやさ開店時間の10：00までには十分間に合うはずであるが…。

「インカムチェックとか両替用のお金の用意とか、なんだかんだで1時間くらいかかっちゃうんスよ」

ということは8時には出なくてはならなかったわけだ。そのころまさは編集部でプセリとし、ケソは家、スーは6F仮眠室で熟睡中という体たらく。**いい感じだ。**

「初日にして遅刻とは、いい度胸さなあ、我ら」

「ややややばいですよ。い、いきなりクビになったらどうしまっしゃら――！」

たじろぐケソ。だがまさに1つの妙案が浮かび、獲物をターゲッティングしたグリズルの如く「ニャピクキラーン」とほくそ笑んで言う。

「それいただき。じゃあそういうことでオチも付いたし、これにて解散！（擦れ声で）」

「大丈夫ッスよ」

スーのいらえに一同は胸を3回撫で下ろした。

こうして我々は、JR御茶ノ水駅から中央線ワクドキの旅路に付くことになったらあ。

までたしもでたし。


朝の日差しが全身を襲う。こんな日は店員に限るのお。

## 荻窪in拘束エスパー

遅刻しながらも何とか荻窪店に到達した一行。だが、「遅刻の罰は少林寺三十六房より厳しい」との誤った前情報により、ケソは今にも泣きだしそうな有り様。

「まあ、気にするなっぺれ～。人は誰でも大地に帰る時が、あ、来るさなあ」

まさの十八番、「曖昧なモノ言い」に見送られ、店員控室へ突入するケソ。

「んチワッス！板橋から来た田渕言います！よろぴく～！」

間髪入れず、先輩店員の**忍者レッグラリアート**がケソの顔面に炸裂した。

「遅いわボケェ～！」

「ゲボォオォオ～！」

涙、鼻血鼻水そしてヨダレを早朝の店内にぶちまけつつ、ケソはその短い生涯を終えた。

「…何ぼーっとしてるんスか田渕さん」

「いや、ちょっと嫌な予感が」

ケソの妄想をよそに、スーさんに誘われて店員控室へ入る一行。

「さあ、早くこの服に着替えてくださいっス」


開店前のG-MODEL荻窪店。広いぞ。


これがG-MODELの制服。アーマークラス+69。

ケソがせかせかと制服に着替えているころ、まさはひと足早く店内に突入して、G-MODEL荻窪店初来店の喜びを噛みしめていた。

「ほむス！あそこに見えるは**海の王様**エメラルディア！ほむほう！チャタンヤラクーシャンクも現役稼働でうっしゃら～」

開店前の店内に並ぶ数々のレゲーを前にして、まるで**珍獣を見つけたムツゴロウさん**のように浮かれはしゃぐまさ。

着替え終わったケソもスーに伴われ店内に現れた。

「まずは筐体のイスを揃えて、モニターを拭いてくださいっス」

スーさんが仕事の手順を説明するも、ケソはエドワードランディーの台の前に張り付いてウハムヒ状態で仕事する気はプッセナ～だった。

「話聞けやコラ」

スーさんに尻を蹴り上げられ、ようやくしぶしぶ筐体を拭き始めるケソ。

一方のまさはグリズルが川魚を狙うが如く、店内にあるキャチャっ品を物色していた。

「むひょっプれ～。中々の品ぞろえさなあ。こりゃあ狩りがいがあるでえ～ジュルーリ、あそれ、ダラーリ」

「そろそろ10時ですので開店します。覚悟はいいっスね」


威嚇するかのごとく佇む荒くれ店員たち

# 猛者通信

■発　行■
1999年3月15日
通巻9拷
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

## 懐疑は踊る

聞くか君、ジ☆ダップセ極秘情報を。先日発売された「ゲーメストグラフィックス」なる別冊に、猛者通信特別編が収録されています。家計が逼迫している赤貧ベイビーや懸賞生活者以外の方は、ぜひとも購入をお願いしたい。

立ち読みで済まそうとか考えているリアルシットな輩は、地獄の底までサーチされてデスラー砲で折檻されちまうゾ♥

## 登場人物


**マサール男爵**
通称C・LAN　正月ドカポンでは「黄色い悪魔」として、板橋の空に悪辣な邪気を発散させた。


**ケソ・ザ・ギャンブレイド**
通称田渕健康　メガネっコ・メイド・三つ編みの3M主義で生きるが故に、来年は大学7年生。

「問題ナナナッスィン」

挙動不審店員ケソを前にして、スーさんの顔には不安の色が色濃く浮かんでいた。

## 鍵っ子満貫全席

というわけで、いざ開店!!（擦れ声で）とあいなったG-MODEL荻窪店。

「さあ、バリバリ働いてくださいよッス」

「ウーップセー！」

血気盛んに店員業に乗り出すケソ。遅刻の呵責もあってか、足取り軽く店内を徘徊し始める。一方まさは、ユーフエルキャッチェルを堪能し尽くしたらしく、レゲーコーナーのカイザーナックルを鼻歌混じりに始めていた。

……（1時間後）。

あらかた店内を荒らし終わったケソは、息も絶え絶えに漏らすのだった。

「スソや、ゲーセンの店員とはもしかしてひまッティアなジョブなのかね君？ていうか客が少ねえぞコラ！と提言したい。開店直後からビーマニ3rdを嗜好する彼とまさ以外、人がいないぞね」

「午前中はまあこんなもんス。でもゲーセンの店員てのは、やることを探せばいくらでもあるもんスよ。イスを引っ込めるとか筐体を拭くといった目に見えること以外にも、プライズものの景品の補充、ゴミの片づけ、玄関の掃除、表の自転車の整理、またカツアゲや業務両替がいないか見回ったりと、やるべきことは枚挙にいとまがないんスよ」

「ふむなるほど～る。わかったバイ。そういうことならまかしときやスーさん」

ケソは鼻息荒く駆け出した。**疾風怒濤**――このときの彼を表現するのにこれほど適した言葉はなかっただろう。風切る駿馬さながら、**冬眠終えて川面に駆け寄るグリズリよろしく**、シルバーホークに牙をむくドリオサームの如く、素早くそれでいて豪快さも兼ね備えた動きで筐体の群れに身を投じた。そして…。

「いやあ。子ゼルの夢、鍵ゲーを堪能できるなんて、もう、あこりゃ最高ってもんです。これぞ店員の醍醐味！」

「おいコラ何しとんじゃワレ！いっぺん死んどくか!!」

鍵ゲーを試みたケソの顔面を、即座にスー（神戸出身）の1フレ風神（発生は11フレームでカウンターヒットでも相手を浮かせることができる）が捕らえた！…と思ったがケソはガードしていたので後ろに弾かれただけですんだ。だがスーもそれを予期していたのか、さらに風神ステップでプレッシャーをかける。ここはとりあえずしゃがむのがセオリー。奈落払い、超はちき、風神拳のどれが来ても対応できるからだ。

…という感じで対戦は続いたが、結局スーの**ワンツーパンチ**でフィニッシュ。ケソは僅か12年の人生に終止符を打つことになった。



ケソ「このマスターキーをブスリ、あク[illegible]ね」
スー「気づいてるよーんス」



反撃が確定する局面ではきっちり返す。[illegible]が重要[illegible]

## 激震！荻窪慕情編

「ふんぬぬぬ～！もう我慢でき～ぬっしゃら～」

荻窪の空を切り裂いて、まさの怒号が店内に響き渡った。

来たッ！噂の暴れん坊客か?!身構えるスーとケソ（残機1）の前に、パッカソを繰り返しながら躍り出るまさ。

「一体どうしたんスか?!」

口に手を当て、あわわわとフラミンゴの構えで、来たるべき嵐に備えていた。

憤怒の様相で2人の店員の前に立ちはだかるまさの目は、悲しみ怒り嘆きそして郷愁に彩られていたかもしれない。

「いいか貴様ら。このゲーセンの店内を見渡してみろ。この店内にあるゲームのどこにグリズルの姿があるかね？いやねい（反語）」

「田渕さん！まさ兄ィは一体どうしちまったっスか」

フッシェら～と鼻息荒く律動を続けるまさを前にして、ケソの瞳がピクキラと光る。

「はふ～ん、分かったぞ。まさはこの店内に**「グリズルゲー」**がないことに憤慨しているんだ」

「は？グリズルゲーっスか？」

「そうだ。古くは獣王記から最近は鉄拳…。とにかく、**クウマが出ているゲームなら、すべてグリズルゲーのカテゴリーに入る**のだよッ！メ～ン」

「クマが出ているゲームと言ったら…アルペンレーサー2の隠しクマとかメタモルフィックフォースの伴宙太みたいなクマ男とかでもいいんスか？」

「ウイ。バイパーズ2のエミの背中にいるブッや、バトルクロードのラスボスもダップセ的にはオールOKだ。まあ、最近本誌にゃ載ってねえが、基板屋・**エマーソン**のマスコットのグリズルはまさ的にベスト広告賞だったらしいがね」

議論の焦点が迷走しつつあるグリズル談義であったが、まさの渇きは今や頂点に達しようとしていた。

「スソや、客の要望に応えるのも店員の務めぞ。ほれ、早く鉄拳か獣王記の基板を出さんば駄目ばい！」

「ちょ、ちょっと無理言わないでくださいっスよ」

途端、ついにまさのリミットゲージが火を噴いた！禁断のアルテマウェポン「ベアークロー」がまさの手に着装され、店内を暴走し始めたのだ！

「いかん、止めるんだスソ！ベアークローをくらった客は廃人になっちまうぞ！」

「ハァ～ブッ殺ース！（高いトーンかつ抑揚のない声で）」

「落ち着くっス！」

土煙を立てて店内を疾走するまさ。ケソはローラーダッシュで追走するも、野生に帰ったまさとは旧ザクとシャアゲルググぐらいの性能の開きがあった。

「**アタ～ック**（ウォザード試合開始時風の声で）」

「たーすけーてー！」

「まさ兄ィ、落ち着くっス！」

「おっ、こんなところにえみりゅんキーホルダーが」

「ちょっと田渕さん、勝手に倉庫を開けないでくださいよっス！」

吹き飛ぶ筐体、砕け散る両替機、逃げ惑う客、倉庫を荒らすケソ。店内はアルマゲドンと化し、G-MODEL荻窪店は世紀末すべての人類へと捧げられた。そして（中略）。



[illegible]される[illegible]ら。無念

「っていうかおまえら帰れ」

奮闘むなしく、ケソとまさの店員修業は終わりを告げた。

「いやあ、店員って暇そうに見えて、中々大変ですよね」

「さね。目に見えない地道な努力はもちろん、迷惑客の対応とかは難しいっぺれ～」

「我々のゲーセン生活を常日ごろ支えてくれる、店員たちに乾杯ですね」

「うむス」

暮れ行く荻窪の夕焼けに向かって、二人は走り出した。

「**ジ☆！**」

「**ダップセ！**」

完

スー「って言うか、荻窪店の閉店が決まっちゃったじゃないスか！どうしてくれるんスか！」

まさ「どうしてくれると問われても困りおりんぐさね、あ、こりゃこりゃ」

ケソ「いやあ残念。いいレゲーが沢山あったのにな」

スー「身に覚えがないとは言わせないスー！」

ケソ「ミニ憶えが、と言うとミニスカートをはいた憶え、みたいでそそりますね」

まさ「フムソ。それじゃ、我はちと篭手伝説でもやりに行くっぺれ～」

スー「あ…あんたら…（震え声で）ブブブブブッ殺ース！（高いトーンかつ抑揚のない声で）」

まさ＆ケソ「ヒィィ～ス！」

つづく

今までG-MODEL荻窪店に通ってくれた皆さん、どうもありがとうございました。機会があれば神保町店にも来てみるといいだろう。これからもG-MODELをよーろしくナッパー（鮫船長調）。

## 春の「なんですか？」相談！

すでに恒例行事となって久しい「なんですか」の季節がやってまいりました、ガッツリ答えてほしいという質問があるヌシやそこもとは、今すぐ質問状を送りつけよう。もしかすると…

**Q クマは冬になると冬眠しますが、するとホッキョクグマは四六時中冬眠しているのではないのですか？**

（板橋区　ケソール公爵）

**A** 四六時中寝ている…それすなわちあ、死んでいるということで、存在理由がありません。彼らは生まれつき感覚神経がマヒしているので、寒さを感じないのです。

…てな感じで答えてみるやもしれません。春にふさわしい、季節感溢れる質問待ってます。「〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社ゲーメスト3F春のなんですか？係」までな。




弾避けの基礎理論

# アーケードゲーム初心者講座

## ～シューティング編第四回～

「誘導」と「切り返し」による「狙い弾」の回避について考えてみよう。

――第12回――

担当：RED

シューティング編第4回目となる今回は、いよいよ「弾避け」そのものをテーマとしてみよう。

1～3回目の内容では「なるべく弾避けをしなくてすむように工夫しよう」という点を強調してきたが、実際にはどんなに工夫しても、まったく弾避けせずにすむゲームなんてまずない。

やはり、現実には最低限の弾避けの実力は必要になってくるし、今回から説明していく「**弾避けの理屈**」のようなものを理解すれば、難しい場面でつまっても、自分の頭で楽な避けかたを考える力がついてくる。

「難しい弾避けをいかにパターンにするか」というのは、パズルのようなものなのだ。「弾避けパズル」を解くコツのようなものが分かってくれれば、難しい場所の避けかたを考える過程も、シューティングの醍醐味として楽しめるようになるだろう。

### その弾、狙ってる?

弾避けについて考えようとするときは、敵の弾の撃ち方を観察し、**どういう狙い方で弾を撃ってきているのか**を把握することが大切。ちょっとエラソーな表現をするならば、弾幕の構造を分析する、といったところだろうか。

敵の弾の撃ち方について大きく分けると、**自機を正確に狙って発射されている弾**と、**自機を狙っていない弾**がある。まずは、この2種類を区別して考えることが重要なポイントだ。

**自機を正確に狙って発射されている弾**というのは、基本的には動かないでいれば必ず当たってしまうが、**左右どちらか一方向に動き続けていれば絶対に当たらない。**当然すぎることなのだが、基本的なだけに重要なことなので、まずはこのことを意識してほしい。

一方、**自機を狙っていない弾**というのは、自機の居場所に関係なく**毎回同じ軌道で撃ってくる弾と、狙い方がランダム**（決まってない、法則性がない、テキトー）なものとに分けられる。

ランダムに撃たれている弾というのは、避けやすくするための工夫をする余地があまりなく、実力で見切って（つまり反射神経に頼って）避けるしかない場合が多い。

逆に、**毎回同じ軌道で撃ってくる弾というのは、弾がこない場所が決まっている**わけだから、自機をそこへ移動させて動かなければその弾には絶対当たらない、ということになる。このタイプの弾しか飛んでこない場面というのは、一見ものすごい弾の嵐が吹き荒れているようでも、たいていどこかに安全地帯があると思っていいだろう。

実際のゲーム中には、自機を狙っている弾と狙っていない弾が混じって飛んでくることが多い。こ
こ難しいなあ、という場面にぶつかったら、まずは、**どの敵がどういう弾の撃ち方をしているのかを観察、分析する**といい。もちろん、こんなことは初めてプレイするゲームでいきなり見えてくるようなことではない。**何回もプレイしたり、人のプレイ画面を見て**（これはかなり有効）知識として自分の中に取り込んで、より楽な避け方を考える材料にしていければいい。

### 「切り返し」の概念

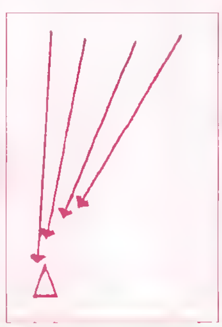
自機を正確に狙ってくる弾が飛んでくる場面では、横方向に動き続けていれば当たらない、と説明した。しかし当然のことながら、**同じ方向に動き続けていれば遅かれ早かれ画面端に追いつめられてしまう。**

ここで必要となってくるのが、俗に「**切り返し**」と言われる避けの動作。弾に追いつめられて画面端まで来たら、自機が抜けられそうな**弾のすき間を見つけてくぐり抜け**、一気に逆方向に逃げるのだ。

自機を狙ってくる弾が大量に、しかも長時間にわたって継続して飛んでくるような場面では、左右に大きく動きながら、画面端に追い込まれたら切り返して弾を避けていくのが基本となる。

### 切り返し＝危険行為?

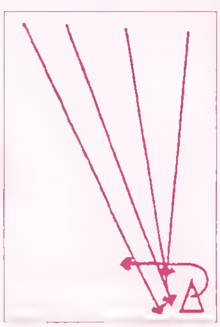
画面端に追いつめられて切り返すときには、自機が抜けられる弾の隙間や、攻撃が途切れる一瞬の隙をついて切り返さなければなら



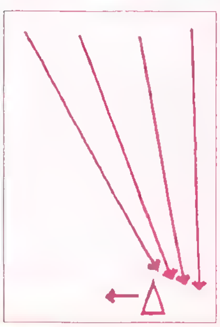
まずは、自機が動ける範囲内でなるべく画面端に弾を誘導する。



弾を引きつけて、なるべくぎりぎりで避けながら移動していく。狙い弾しか飛んでこない場面では、この「横に動いている間」というのは安全が約束された時間となる。なるべく時間を稼ぐのだ。



画面端まで追い込まれたら、すき間を見つけて一気に逆方向へ逃げる。この動きが「切り返し」。



切り返すことができたら、また少しずつ横に動いて弾を避けていく。以下繰り返し。

ない。言うのは簡単だが、実際に**「切り返す」瞬間というのは**、難しく、**危険な行動**だ。

前回、前々回で、「なるべく弾避けをしないようにする工夫が大切」というようなことを言ってきたが、**「切り返し」という動作は、まさに「弾避け」そのもの。**

そう、「切り返し」というのも、しないですむならそれに越したことはない、「危険な行為」にほかならない。

実際には、左右に大きく動いて切り返して弾避け、というのは重要な弾避けセオリーの一つではあるが、ちょっとした工夫で切り返しをせずにすむようになるケースというのは割とよくある。なるべく切り返しという避け動作をしないためのコツを考えてみよう。

**①画面端から避け始める**

自機が動ける範囲内で、なるべく端のほうから動き始めて避けるようにしよう。弾を画面端に誘導することが重要。

**②弾をぎりぎりで避けつつ、ゆっくり移動する。**

一方向に動いて避けていくとき、レバーを入れっぱなしにしてダァーっと一気に動いたり、必要以上に大きく動いて避けていくと、すぐに画面端に追いつめられてしまう。弾を怖がらずに、できるだけ引きつけてぎりぎりで避けながら、少しずつ動くようにしよう。

①も②も、**画面の端に追い込まれるまでの時間を稼ぐ**ことが目的。

画面端に追い込まれるまでの時間をなるべく稼ぐようにすれば、端に追い込まれるまでの間に敵の攻撃が一段落したり、弾を撃っている敵を破壊できたりして、**切り返しをしなくてもすむ状況になる**ことも多いからだ。

①に深く関係していることだが、**自機を狙ってくる弾**に関しては、**弾を撃たせる方向を積極的に誘導**することが重要。

自機を狙っているということは、避けやすい方向へ弾を誘導することができる、ということでもある。

「撃たれたから避ける」という受け身な考えでなく、**「避けやすい方向、後の展開が楽になる方向に撃たせて避ける」**という考えを持つことが重要だ。

## 今回のまとめ

●弾幕の構造を分析せよ。
●「切り返し」による狙い弾の避けかたを理解しよう。
●狙い弾を積極的に誘導する、という考えを持とう。

**●お便り募集中**

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略の基礎知識的なことや、ゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、[illegible]のページにある宛先の「初心者講座」係まで送ってください。意味が知りたい攻略用語なども募集しています。

月刊コインジャーナル／ゲーメスト共催

# 懸賞論文

**一席を獲得したのは、2児の母親の「親」という視点から前向きにとらえられた「ゲーセン」を書いた論文だ。**

## 受賞結果発表

**最優秀賞：該当なし**

**一席：**
「母親VSゲームセンター」　松村典子（山口県）

**二席：**
「ゲームの面白さの本質」　佐藤大地（神奈川県）

**三席：該当作なし**

**佳作：**
- 「アーケードゲームの永続性について」　阿部光宏（愛知県）
- 「壁」　稲村弘幸（東京都）
- 無題　諸江一徳（佐賀県）
- 「今、ゲームが必要としている真の残酷さ」　井上加勇（東京都）

今回の懸賞論文は最優秀が該当作なし、一席1名、二席1名、三席該当作なし、佳作4名という結果になった。

全体の傾向としては、最近のゲームに対する風当たりの強さが反映したのか、ゲームの社会的地位の低さを話題にしたものが多く、昨年までのマチ・ハメ等の議論は落ち着いた感じになった。

受賞作のそれぞれに目を向けると、一席の松村さんの「母親VSゲームセンター」は、現在アーケードを取り巻く環境を「母親」という自身の等身大の視点から語りつつ、これからの子育ての中で積極的に関わろうという姿勢が評価された。二席の「ゲームの面白さの本質」は、「ゲーム」を構成する要素を記号論的視点から見つつ、ゲームの本質に迫ろうとする論旨を評価。

今回は、その一席の松村さんの論文を紹介しよう。

## 第一席受賞作
# 「母親VSゲームセンター」
山口県　松村典子

「ウチの子、ゲームばかりして困るんですよ」

学期末。小学校の個人面談。廊下で順番を待っていた私に、息子の友達の母親が話しかけて来た。

「時間を守らなければ、コンセント抜けばいいじゃないですか」

「そんなことして、口をきいてもらえなくなったらどうします?ゲームばかりして、性格がヘンになってないか心配なのに…。中学生になって、ゲームセンターなんかに出入りするようになったら困るでしょ。学校のほうで、早く禁止してもらいたいですよねぇ」

『ああ、これか…』

と、私は思った。三十分ほど前のPTA全体会で、生活指導の先生がこう言われた。

「本校では、ゲームセンターへの立ち入りに関する規則を設けておりません。ご家庭でよく話し合われた上でご指導ください」

こんなあたりまえのことを、なぜ改めて言わねばならないのか。その疑問に対する答えを、この母親が教えてくれた。こういった父母に対する、学校側の「先制攻撃」だったのだ。いや、「自衛」と呼ぶべきなのかも知れない。全てを学校のせいにしたがる親は、決して少なくない。

私語を慎むべき場所であり、時間であった。その場で議論したくなかった私の曖昧な笑顔を、彼女は肯定と判断したらしく、担任の教諭が私を呼ぶまで、延々と愚痴は続いた。一礼して席を立ちながら、私は考えていた。

『私が時々ゲームセンターで格ゲーを楽しんでいると知ったら、この人は私をどう思うだろう』

試してみなくても、結果は判っていた。

実際、多くの母親にとって、ゲームとは我が子の精神を蝕む、忌むべき存在に違いない。家庭内でのゲームに次いで、彼女たちの不安はゲームセンターに向けられる。ゲームセンターのある場所、時間帯、利用法等、個々の条件には大きな隔りがあり、ゲームセンターという一語で括るのは乱暴だとは思うのだが、とかく世間ではマイナス面ばかりが強調されるもので、依然として「不良の温床」というイメージが根強い。

しかしその半面、デパート併設のゲームセンター等は、母親達のサポートの役目を果たしている。彼女たちが買物をしている間、ゲームセンターは格好の託児所となる。百円玉数枚の出費で、子供達は交通事故にあうことも、迷子になることもない。家庭においても、ゲームやアニメのおかげで、夕方の家事がずいぶんはかどっている。

こういったゲームおよびゲームセンターの利用法に、眉をしかめる人も多い。かつて育児書に、「テレビやビデオに子守りをさせるな」とあったが、最近はこれに「ゲーム」も加えられているらしい。そういった親は、決して我が子をゲームセンターに行かせない。もちろん同行することもない。彼女(彼の場合もあるが)にとってゲームセンターとは、無垢な子供の心に暴力やエロを植えつける場所なのである。この論法にかかれば、クレーンゲームでさえ、「博打的要素の強い、好ましくない遊具」なのだそうだ。こうして大人の目で濾過された「良質」の楽しみだけが、子供に下賜される。

話はゲームセンターから少々脱線するが、夏休み、ビデオのレンタルショップでの光景である。格闘技関係のビデオケースを、食い入るように見つめている小学生がいた。空手やプロレスのビデオを、高い棚のものは精一杯背伸びをして熱心に眺めていたが、決して手に取ろうとはしなかった。ややあって、母親らしい女性が後ろから呼びかけた。

「そんな所で何してるの。あなたの好きなビデオを借りてあげたから、早く帰りましょう」

彼女は、スタジオジブリとディズニーのビデオを何本も抱えて、息子を手招きした。少年は素直に

ゲームを真面目に考えよう

# 第11回 ゲーム

「アーケードゲーム・ゲームセンターに関すること」をテーマにした今回のゲーム懸賞論文。

従い、最後まで格闘技のビデオが見たいと主張することはなかった。帰り際、彼は一度だけ先ほどの棚を振り返った。諦めにも似た無表情な視線の先には、蝶野の姿があった。

このことを思い出したのは、私が行きつけのゲームセンターで、お目当ての台の前に座ったときである。平日の午前中、主に就学前の子供たちが母親に連れられてやって来る時間である。私の隣の台にちょこんと腰掛けて観戦（？）していた子供は、

「そんなもの見てたら、怖いお兄ちゃんになっちゃうよ」

と言う母親に手を引かれて帰って行った。『それなら私は、怖いお姉さんのなれの果て、怖いおばさんなのか』

御剣平四郎で斬りまくりながら、私は苦笑した。

しかし私に、この母親たちを非難する資格はない。十年ほど前の私は、彼女たちと大差はなかった。ゲームとは、健全な外遊びを妨げる不健全な遊技であると確信していたのである。当時、三歳と四歳の子供の母親であった私が、ゲームに対する考え方を変えたのは、スーパーの片隅で出会った某格ゲーと、夫の買って来たスーパーファミコン。そして都会に住む友人の言葉だった。

「こっちにはもう、子供の走り回る場所なんて無いんです」

子育てにリセットはきかない。百円玉を投入して再挑戦することも出来ない。母親たちは、ゲームセンターという得体の知れない場所に我が子をとり込まれることに怯えている。溢れる情報と、自分が乗り遅れた電脳遊技に翻弄されて、彼女たちは規則とマニュアルに縋る。権威ある児童心理学の先生や社会学者に、常に「あなたは正しい」と言ってもらわなければ、不安でたまらないのである。

かつて空地や路地裏、社寺の境内で、子供たちは弱肉強食を学んだ。弱者は情け容赦無くメンコやビー玉を剥奪され、そのたびに彼らは自分の不器用を呪い、唇を噛んだ。しかし、その中で子供たちは強い者に憧れ、強くなることを願い、努力し、努力が必ずしも報われるわけではない虚しさを知り、勝つ者がいれば負ける者がいるという社会のシステムを学習した。そして、環境や方法の急変になかなか適応出来ないのが「大人」という人種なのである。ゲームセンターが子供たちにとって、次の世代の空地や境内になるかも知れないと考える親は少ない。

以前、某ゲームセンターで、帽子を脱いで一礼してから対戦台に座った小学生がいたと聞く。負けたときも同様に一礼して、彼はその場を去った。それを目撃した私の友人は、対戦相手の、まさに「鳩が豆鉄砲をくらったような顔」を一生忘れないと言った。その少年の行動は、さぞやゲームセンターの中で浮いていたことだろう。一方、対戦相手を見下したような、「クソ生意気なガキ」に出会うことも多い。「不良の集まる場所」という固定観念から一歩下がって、「ゲームという目的で様々な人が集まる場所」という解釈は出来ないものだろうか。

確かに、何の規制も受けずに小学生低学年の内からゲームセンターに通い、一万円札を両替しているような子供を見ると、私も「親の顔が見たい」と思うことがある（いや、見なくても判るのだが…）。

「自主性を育てる」と言えば聞こえは良いが、これは単なる野放し状態であり、基本的なしつけの放棄である。しかし、家庭が「世界」であった幼年期から、社会と関わりをもち始めるころ、その「社会」の縮図のようなゲームセンターで様々な人に出会うことは、決してマイナスではないと思う。完膚無きまでに叩きのめされるも良し、マナーの悪い奴に腹を立てるも良し、女の子に対するセクハラまがいの行為だけは頂けないが、人間の本性を垣間見るゲームという媒体を通して、「社会」を学んでいくのもひとつの方法だと思う。ただし、そこに大人のフォローが不可欠であるのは言うまでもない。

子供は、こう育てたいと思う方向に育ってくれるとは限らない。ここまで偉そうなことを書いてきた私も、大ボケ息子に手を焼く情け無い母親のひとりである。こんなことなら、五歳のときに裏の天神山の崖から突き落としておけば、もう少し骨のある奴に育ったかも知れないと、自分の子育てに後悔する毎日である。ただ、私はこの失敗を他人のせいにはしたくない。子供がキレるのは社会のせい、ゲームのせい、パソコンのせい、果てはホラー映画や環境ホルモンに至るまで、最近は親が責任転嫁する事象に事欠かない。そして、無責任な親を見て、無責任な子供が育つ。最早、無菌状態の子育てで対応出来る社会ではなくなっている。ゲームセンターを「悪」と位置付けるなら、毒をもって毒を制すくらいの開き直りが必要なのではないだろうか。

私に出来るのは、娘と息子が一人で、あるいは友人たちとゲームセンターに出かけることを許される年齢になるまでに、一般常識と最低限のマナーを叩き込んでおくことくらいである。これが吉と出るか凶と出るか、結果が見えて来るのは五、六年先のこと。子育ても、ゲームに負けず劣らずスリリングなものである。

## 石井ぜんじより一言

懸賞論文にはいろいろな形の作品が送られてくる。社会的な問題提起や、好きなゲームへの思い入れ、ゲームそのものへの記号論などさまざまなタイプがある。

そんな中でこの論文の優れているのは、自分の感覚に忠実に述べられており、説得力があるというところである。論理の展開に無理がなく、共感できるというところで他の論文より一つ抜けていた。

ゲームというものは、遊んだことのない人にとって非常にわかりにくい怪しいものである。怪しいものにはまっている人は怪しい人であり、わかろうとするどころか遠ざけようとする。その雰囲気がよく現れていると思う。

青少年が集まる場所、遊び場は自然の環境下には少なくなっている。非行の温床となるという理由で、コンビニなどのたまり場をなくそうという動きも最近見られる。だが、必要なのは最低限のルールで守られたたまり場なのであって、たまり場をなくそうとしても新しいたまり場ができるか、心の中に抑圧されるだけではないだろうか。

このところ、対戦格闘ブームの陰でゲームと社会との関わりという問題提起は目立たなかったが、再びそれについて深く考えさせられる作品であった。（ぜんじ）

# TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

# 新しくガントレットレジェンドが加わりました！

## 新製品

●パワーストーン（カプコン）
ナオミコンバーター付
通販特価¥245,000（送料・税込）
分割:¥23,100×12回 ¥12,500×24回

●ガントレットレジェンド 3P・4Pキット付
定価¥298,000
通販特価¥308,000（送料・税込）
分割:¥29,800×12回 ¥15,800×24回

●餓狼伝説ワイルドアンビジョン
定価¥228,000
通販特価¥235,000（送料・税込）
分割:¥22,100×12回 ¥12,000×24回

●ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
定価¥129,000
通販特価¥131,000（送料・税込）
分割:¥12,300×12回 ¥6,700×24回

●バーチャストライカー2 ver99
定価¥400,000
通販特価¥422,000（送料・税込）
分割:¥39,800×12回 ¥21,600×24回

## グラディウスⅣ

大好評につき完売いたしました。
それに伴い予約の受付を
終了させていただきます
誠にありがとうございました

## パワーストーン シグマセット
パワーストーン（PCB）
AV6000×1
Σ8000×2
ASコード/特製ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥309,000
初回 ¥29,688 ¥29,100×11回 / 初回 ¥17,906 ¥15,800×23回 / 初回 ¥14,644 ¥11,200×35回

## パワーストーン ボードマスターセット
パワーストーン（PCB）
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥299,000
初回 ¥28,268 ¥28,200×11回 / 初回 ¥17,066 ¥15,300×23回 / 初回 ¥11,984 ¥10,900×35回

## パワーストーン ベガJRセット
パワーストーン（PCB）
ベガJR
特製ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥283,000
初回 ¥27,756 ¥26,600×11回 / 初回 ¥15,722 ¥14,500×23回 / 初回 ¥11,928 ¥10,300×35回

## ガントレットレジェンド シグマセット
ガントレットレジェンド（PCB）
AV6000×1/Σ8000×2
ASコード/ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込） ¥372,000
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 / 初回 ¥19,748 ¥19,100×23回 / 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

## ガントレットレジェンド ボードマスターセット
ガントレットレジェンド（PCB）
ボードマスター
特製ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込） ¥362,000
初回 ¥34,684 ¥34,100×11回 / 初回 ¥18,908 ¥18,600×23回 / 初回 ¥14,392 ¥13,200×35回

## ガントレットレジェンド ベガJRセット
ガントレットレジェンド（PCB）
ベガJR
特製ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込） ¥346,000
初回 ¥33,072 ¥32,600×11回 / 初回 ¥19,864 ¥17,700×23回 / 初回 ¥14,336 ¥12,600×35回

## ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット
ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥210,000
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 / 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 / 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

## ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット
ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥200,000
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回 / 初回 ¥12,200 ¥10,200×23回 / 初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

## ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット
ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥184,000
初回 ¥17,988 ¥17,300×11回 / 初回 ¥10,850 ¥9,400×23回 / 初回 ¥7,644 ¥6,700×35回

## バーチャストライカー2（ver98） シグマセット モニター付
バーチャストライカー2（ver98）
AV6000×1/Σ8000×2
JAMMAハーネス、モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込） ¥328,000
初回 ¥31,396 ¥30,900×11回 / 初回 ¥18,352 ¥16,800×23回 / 初回 ¥15,140 ¥11,900×35回

## バーチャストライカー2（ver98） ボードマスターセット モニター付
バーチャストライカー2（ver98）
ボードマスター
ハーネス、モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込） ¥318,000
初回 ¥31,076 ¥29,900×11回 / 初回 ¥17,512 ¥16,300×23回 / 初回 ¥12,488 ¥11,600×35回

## バーチャストライカー2（ver98） ベガJRセット モニター付
バーチャストライカー2（ver98）
ベガJR
ハーネス、モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込） ¥302,000
初回 ¥29,464 ¥28,400×11回 / 初回 ¥16,168 ¥15,500×23回 / 初回 ¥12,432 ¥11,000×35回

## パカパカパッション シグマセット
パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス/ASコード
通販特価（送料・税込） ¥276,000
初回 ¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回 ¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

## パカパカパッション ボードマスターセット
パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥266,000
初回 ¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回 ¥15,444 ¥11,200×23回 / 初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

## パカパカパッション ベガJRセット
パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥250,000
初回 ¥24,500 ¥23,500×11回 / 初回 ¥14,100 ¥12,800×23回 / 初回 ¥10,500 ¥9,100×35回

## アップスキャンコンバーター XRGB−2（新製品）
（定価¥27,800）
通販特価（送料・税込） ¥25,800
希望者の方にはカタログを送ります



＊パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル（姉妹機 定価¥19,800）
＊RGB出力のみ対応
通販特価（送料税込）¥18,000

## 平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1



通販特価 ¥124,000 送料・税込
（21Pアダプター付）
分割 ¥11,100×6回 ¥6,000×12回

## 平面RGB TV（ベガシリーズ） 21型KV-21SF1



通販特価 ¥76,000（送料・税込）
（21Pアダプター付）
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回

●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

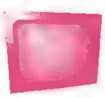
## バーチャファイター3tb（ドリームキャスト版）
### 純正バーチャファイターコンパネ付
通販特価（送料・税込） ¥68,000
・ドリームキャスト×1
・バーチャ3tb（ソフト）×1
・純正パネル（2L8Bケース付）×1



分割 初回¥12,100×6回 ¥6,400×12回

## ドリームキャストコンパネ
### （業務用純正パネル使用）
・2レバー12ボタン ¥29,800
・1レバー6ボタン ¥22,500
・1レバー4ボタン×2 ¥42,000
（バーチャ3専用）



## 29インチ新品モニター（新品、ケース付）


定価¥98,000
通販特価¥84,000（送料・税込）
■分割払い ¥15,000×6回 ¥7,900×12回 ¥4,300×24回

## 29インチモニター（新品、ケース付）+Qサウンドミニコンポ



通販特価 ¥98,000（送料・税込）
■分割払い ¥17,500×6回 ¥9,200×12回 ¥5,000×24回

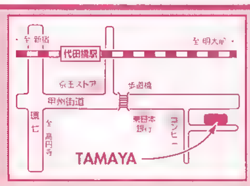
## 今回のお買得基板

| | |
|---|---|
| バーチャストライカー2（ver98） | 特価 |
| ソウルキャリバー（ver.C） | 108,000 |
| サイキックフォース2012 | 35,000 |
| ジョジョの奇妙な冒険 | 98,000 |
| ファイティングレイヤー | 75,000 |
| バーチャストライカー（ハーネス付） | 58,000 |
| 月華の剣士2 | 38,000 |
| ポケットファイター（ロム） | 22,000 |
| エスプレイド | 50,000 |
| ソルディバイド | 18,000 |
| ストZERO3（ロム） | 45,000 |
| 超鋼戦紀キカイオー | 38,000 |
| デッドオアアライブ++ | 68,000 |
| **カプコン** | |
| スーパーストⅡ（ロム） | 2,000 |
| ストZERO（ロム） | 1,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | 2,000 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | 3,000 |
| ヴァンパイアセイバー（ロム） | 1 000 |
| マーブルvsストリートファイター（ロム） | 15 000 |
| マーブルスーパーヒーローズ（ロム） | 3 000 |
| **ナムコ** | |
| コズモギャングザパズル | 2 000 |
| 子育てクイズマイエンジェル2 | 1,000 |
| 鉄拳3（ハーネス付） | 65 000 |
| ネビュラスレイ | 12,000 |
| ナムコクラシック1 | 18 000 |
| **コナミ** | |
| ウェディングラプソディ | 5,000 |
| サッカースーパースターズ | 12,000 |
| 進め対戦ぱずるだま（PCB） | 3,000 |
| だい好キッス（PCB） | 5,000 |
| ツインビーヤッホー（ロム） | 1,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 3,000 |
| ファイティング武術 | 68,000 |

| | |
|---|---|
| **タイトー** | |
| Gダライアス | 12,000 |
| サイキックフォース | 18,000 |
| パズルボブル3（ロム） | 1,000 |
| パズルボブル4（ロム） | 10,000 |
| バトルシャーク | 5,000 |
| ぽっぷんぽっぷ（ロム） | 2,000 |
| MJ12 | 5,000 |
| **NEO GEO** | |
| KOF97 | 8,000 |
| KOF98 | 28,000 |
| サムスピ天草降臨 | 2,000 |
| 神凰拳 | 2,000 |
| マジカルドロップ2 | 2,000 |
| ミラクルアドベンチャー | 2,000 |
| **セガ** | |
| イチダントアール | 2,000 |
| コットン2（ロム） | 3,000 |
| タイトルファイト | 5,000 |
| バーチャファイター2 | 12,000 |
| バーチャファイター3tb | 38 000 |
| バーチャロンオラトリオタングラム | 125,000 |
| ラストブロンクス | 28,000 |
| **その他** | |
| クールボーダー | 45,000 |
| スペースボンバーver.B | 28,000 |
| ダークシールⅡ | 8,000 |
| 闘姫伝承 | 12,000 |
| 爆裂ブレイカー | 5,000 |
| バトルガレッガ | 18,000 |
| バルキューブ | 5,000 |
| ぷるるん | 1,000 |
| ランドメーカー（ロム） | 5,000 |
| レイディアントシルバーガン（ロム） | 5,000 |
| ゴジラ | 8,000 |
| いっき | 8,000 |

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
●営業時間:平日AM9:30〜PM8:00 ●定休日:日曜・祝日




★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます 80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824（株）玉屋商品センター

# 日報アシュラ

**第2号**

なんてことだ！ちょっと油断してたら、前号はページを削られちまった！最後に残された希望の１ページすら容赦なく搾取するとは奴らは鬼かッ（涙）。ケツの毛までむしられて鼻血も出ねえとはこのことなのネ。

平成11年3月15日発行

ASURA BLADE SWORD OF DYNASTY

**[illegible]／フウキ社長よりご挨拶**

「子供から大人まで簡単で楽しいゲーム」という会社コンセプトの中、生まれ出ました「アシュラブレード」。宜しくお願いします！



担当　神保町アシュラコマンドー

## 独占公開！ボスキャラ使用コマンド！

最近の格ゲープレイヤーの100人中99人が、ラスボスや隠しキャラを見た第一見解＝「コイツ使えるんじゃないだろうな」と勘繰りを入れているとの現状が報告されている昨今だが、アシュブレプレイヤーにしてもそれは例外では無かろう！んで、夢にまで見た（であろう）中ボス、ラスボスの使用コマンドを、貴方だけに大公開！

### 出現方法

キャラクターをセレクトして（誰でもよい）マップ画面が出たら…

**レバー下＋スタートで中ボスの「カーフュー」**

**レバー上＋スタートでラスボスの「S・ガイスト」**

を押しっぱなしにしておくと、それぞれが使用可能になるぞ。

ちなみに、使えるのはCPU戦のみ。乱入対戦になると、最初に選んだキャラになるので注意。このコマンドは試合が終了した後も毎回入力しておかなくてはならないので気をつけよう。ちょっと面倒だけど、気が向いたら何時でも好きなときに使える粋なコマンドなのよね。



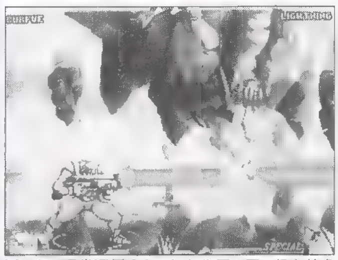
| | |
|---|---|
| ウエルカム | ↓↘→＋○ |
| カーフューバイン | →↓↘＋○ |
| カーフュービーム | ↓↙←＋○ |
| ◎サンキューマイブラザー | ↓↘→↓↘→＋○ |

### 中ボス カーフュー

「旧時代の遺産」を駆使して戦うビームおやじ。

地上、空中の**ビーム乱射で世の中渡っていける**のがアシュブレ世界の素敵なところだ。ゲージは全部パワーアップ版カーフュービームに回せば人生失敗しないだろう。

武器投げが一風変わった技になっているので、是非一度は使っておこう。



ビームは通常連係のキャンセルフォローにも使える。うしゃしゃしゃ。

### ラスボス S.ガイスト

このゲームのラスボスであり無法な強さを誇る鬼将軍。

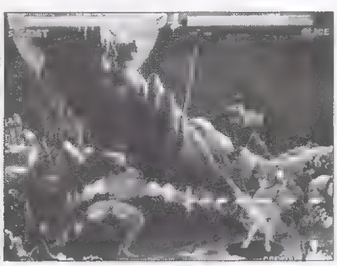
必殺技は少ないが、極端な話**これ以外にいらない。**

メインはやっぱ出かかり無敵の蛇腹剣ブン回し技「デッドビヨンド」。最初のアッパーがヒットすると、そのままクリーンヒットして全体力の3分の1を持ってくぞ。

武器投げは近距離吹っ飛ばし攻撃だ。



| | |
|---|---|
| デッドビヨンド | ↓↘→＋○ |
| カーブソード | →↓↘＋○ |
| ◎ソードワールド | ↓↘→↓↘→＋○ |



立ち(小)・中・大をメインに戦えばまず負けねい。対戦で使えなくて一安心か。

## 社説コラム「ガード時の攻防」

このゲームでは、ガード時にレバーを前に入れっぱなしにしておくと「相手の攻撃を押し返せる」行動を取ることができる。まあ、異世界の言葉を借りて言うと「アドバンシングガード」って奴だ。

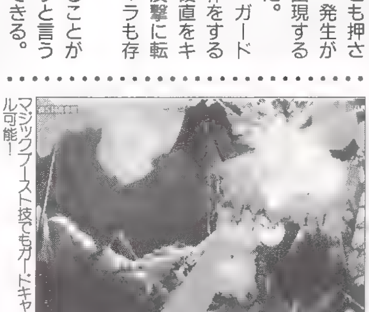
それともう一つ、意外と知られていない（って言うかインストに載ってねえ）ガード時の行動がある。ガード時に各種必殺技のコマンドをタイミング良く入力することにより、ガード硬直をキャンセルして必殺技で反撃することができるっつーのがソレ。まあ、異世界の言葉を借りて言うと「ガードキャンセル」って奴だが。

各キャラクターとも、距離別に有効なガードキャンセル技があるので、是非とも押さえておいて戴きたい。発生が早くて判定が前方に出現する技がガーキャン向きだ。

あと、同じように、ガード中に「武器投げ」操作をすることにより、ガード硬直をキャンセルして瞬時に反撃に転ずることができるキャラも存在するのだ。

実際に武器を投げることが出来るキャラは、イザと言うときの防御の切札にできる。ただ、剣を投げてしまうため、その後の展開もよく考えて実行に移すこと。

フーティーは相手の連携の隙をぬって、ガードキャンセルしつつの移動が可能となる。対戦じゃ有効。ほかのキャラについては…あぁっもうページがねえぇぇ～ー



マジックブースト技でもガードキャンセル可能！

**はみ出しアシュラ情報**／ラスボスのS・ガイストに一本先取されている状態で次のラウンドをドローゲームにすると、なぜか強制クリアになってしまう時があるぞ。謎だ。

## 花園コラム　阿修羅の星のしたに生まれて…

**第2回・秘密のアシュブレ**　語り手・夢空間もも子

「今日は月に一度のアシュブレの日。楽しみですね、もも子先輩」

「フフフ、そんなに急がなくても筐体は逃げないわよ、けそ子さん」

ここはうら若き乙女の憧れの的「メスティ女学園」。勉学、スポーツだけでなく、ゲーム作法、教養なども身につける、お嬢様学園である。

「先輩、早く対戦しましょう！」

筐体に電源を入れようとした刹那、基板を手にした一団が背後に現れた。

「ちょっと、どいてくださる」

…この筐体は私たち「J○J○メンバーズ」が使用するのですけれども」

「J○J○メンバーズのお姉様かた！今日はアシュブレの…」

「理事長（編集長）の許可は得ています」

「…行きましょう、けそ子さん」

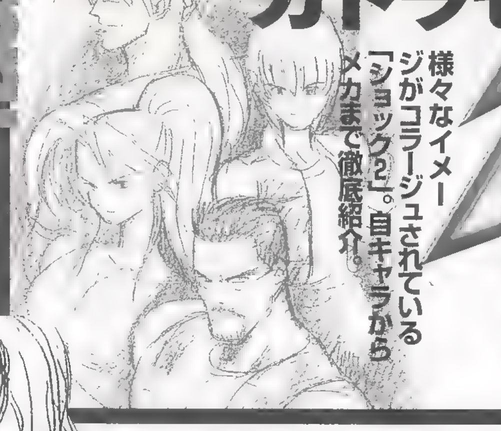
「そ、そんな…」

強大な力を持ったJ○J○メンバーズに支配された、メスティ学園。アシュブレに、もも子に、けそ子に明日はあるのか…。



■国家情勢
1999年4月、東南アジアの新興国ヒルバーク

# レオンにナカトミにカトラセル…

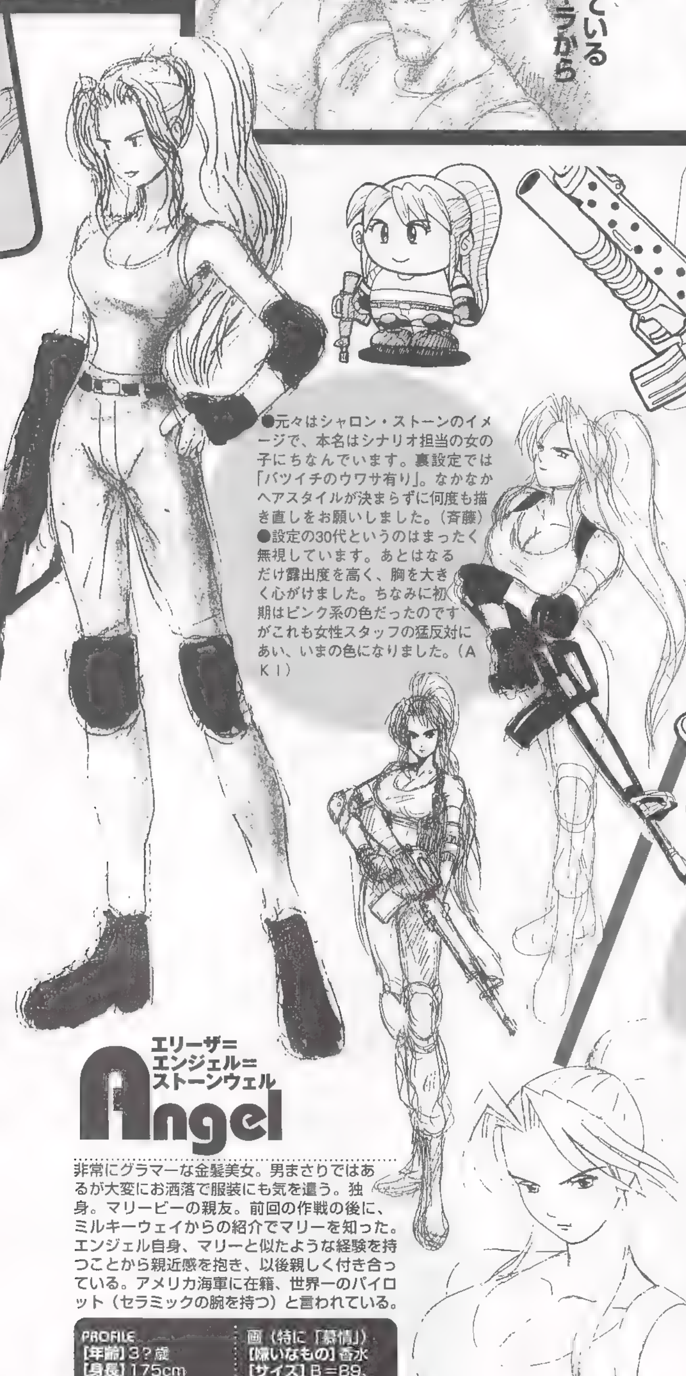


様々なイメージがコラージュされている「ショック2」。自キャラからメカまで徹底紹介。

# Shock Troopers 2nd Squad ショックトルーパーズセカンドスカッド™



## ショックトルーパーズ 2nd Squad Graphic Arts 設定資料集



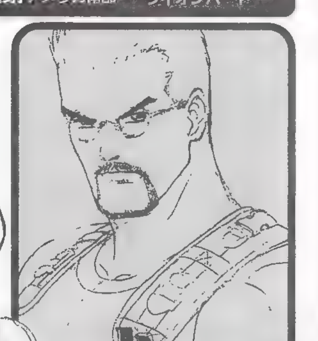
●元々はシャロン・ストーンのイメージで、本名はシナリオ担当の女の子にちなんでいます。裏設定では「バツイチのウワサ有り」。なかなかヘアスタイルが決まらずに何度も描き直しをお願いしました。（斉藤）●設定の30代というのはまったく無視しています。あとはなるだけ露出度を高く、胸を大きく心がけました。ちなみに初期はピンク系の色だったのですがこれも女性スタッフの猛反対にあい、いまの色になりました。（AKI）

### Leon
レオナルド＝JL＝カトラセル

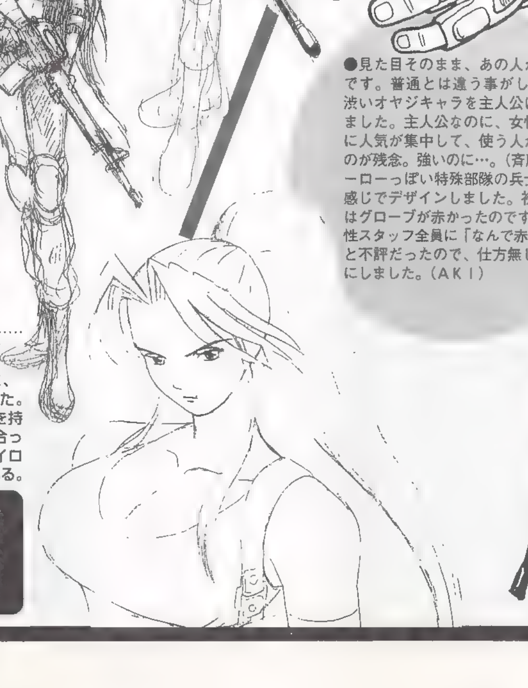
アメリカ陸軍少佐。国防省極秘任務でジャッカルを指揮した。巨体にヒゲを蓄え、サングラスを常に離さない。肉体的、精神的にも強靭。その目を見れば、かつてレオンに何が起こったのか、大体のところを知ることができる。肩胛骨のあたりに深くえぐられた傷がある。独身。言葉少なだが、一旦話すと理路整然として物事を鋭く分析する。チーム内で尊敬され、信頼の置ける人物として、リーダー的役割を果たす。

PROFILE
【年齢】42歳
【身長】191cm
【体重】102kg
【出身】アメリカ南部
【好きなもの】ジャズ
【嫌いなもの】ジャンクフード
【コードネーム】ライオンハート





●見た目そのまま、あの人がモデルです。普通とは違う事がしたくて、渋いオヤジキャラを主人公にしてみました。主人公なのに、女性キャラに人気が集中して、使う人が少ないのが残念。強いのに…。（斉藤）●ヒーローっぽい特殊部隊の兵士という感じでデザインしました。初めの頃はグローブが赤かったのですが、女性スタッフ全員に「なんで赤いの?」と不評だったので、仕方無しに黒にしました。（AKI）





### Angel
エリーザ＝エンジェル＝ストーンウェル

非常にグラマーな金髪美女。男まさりではあるが大変にお洒落で服装にも気を遣う。独身。マリービーの親友。前回の作戦の後に、ミルキーウェイからの紹介でマリーを知った。エンジェル自身、マリーと似たような経験を持つことから親近感を抱き、以後親しく付き合っている。アメリカ海軍に在籍、世界一のパイロット（セラミックの腕を持つ）と言われている。

PROFILE
【年齢】3?歳
【身長】175cm
【体重】58kg
【出身】フランス
【好きなもの】恋愛映画（特に「慕情」）
【嫌いなもの】香水
【サイズ】B＝89、W＝58、H＝83
【コードネーム】セラミックアーム

長らく「発展途上」であったこの国は、近年、ジャパンマネーを初めとする海外資本の流入と先進国による経済援助によって急速な発展を遂げつつあった。しかし、その発展の要となったのが、実は戦争兵器の製造/輸出産業であることは、今や恥ずべき事実である。また、その急速な経済発展に社会制度の整備や国民の意識が追いつかず、政治的社会的にきわめて不安定な様相を呈していた。そんな折、平和主義者として名高い時の大統領エディ・アクセルは、軍事産業を核とするこの国の産業構造の転換から社会制度の拡充を図って、軍事及び兵器産業の段階的縮小政策を打ち出した。

### ■巨大企業の異変

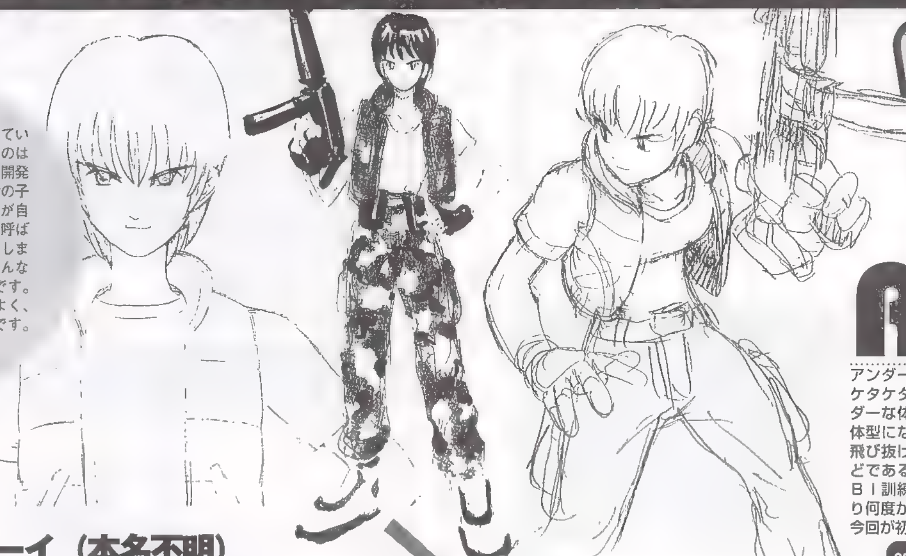
ダイオ・インターナショナル・コーポレーション（DIC）グループ　軍需産業を基幹産業として農林水産業、工業、製造業、サービス業、販売業、金融業、運輸業、果ては宇宙開発などあらゆる業種を手がけ、世界中に支社・関連企業を持つ世界有数の超巨大複合企業体（コングロマリット）。この国の発展は、この企業の力に負うところが大きく、政治経済界に多大な影響力を持っていた。しかし同年5月、このDICに異変が起きた。国家的軍縮政策を受け入れたDIC総帥（名称不詳）が突然謎の病死を遂げ、その実権は軍事部門最高責任者であるダイオ重工の社長・ナカトミに移されたのだ。ナカトミは軍縮政策を拒否、国と対立した。

### ■クーデター勃発

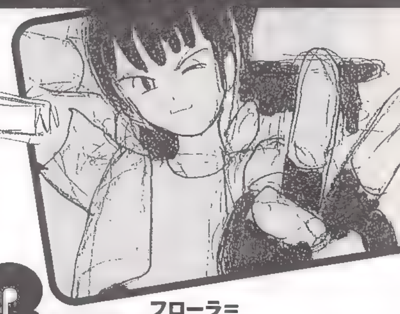
7月某日未明、謎の軍隊が首都ゴルトマを占拠、そしていくつかの都市が原因不明の大爆発により一瞬にして壊滅した。電力の供給はストップし、通信システムがダウン、正規軍施設もなぜか機能せず軍部及び政府は瞬く間に敵に掌握された。新兵器のデモンストレーションを兼ねた、DICとその私設軍によるクーデターであった。大統領官邸を占拠したナカトミは全世界に向けて新政府の樹立を宣言。72時間以内に新政府を認知するよう求めた。否認及び他国による軍事介入へは新兵器による報復を示唆して。

5時間後、国連安全保障理事会が緊急召集され、国連平和維持軍の派遣が決定された。ただし、米国防省による認知期限時間内の特殊工作成功が前提条件である。

かくして、2年前、テロ組織「ブラッディスコーピオン」を壊滅させたデルタストーム作戦の総指揮官・米国陸軍アンダーソン中佐（当時大尉）のもと、4人のスペシャリストが召集された。



●初稿からまったく変わっていないキャラです（それもそのはず、実はこの娘のモデルは開発チーム内のデザイナーの女の子なのです）。開発中は彼女が自分の事を「ボク」と呼ぶか呼ばないかで大論争を巻き起こしました。（斉藤）●かなりすんなりデザインできたキャラです。女性スタッフにも評判がよく、一安心したキャラクターです。（AKI）



## Ruru フローラ＝タナカ＝フレグランス

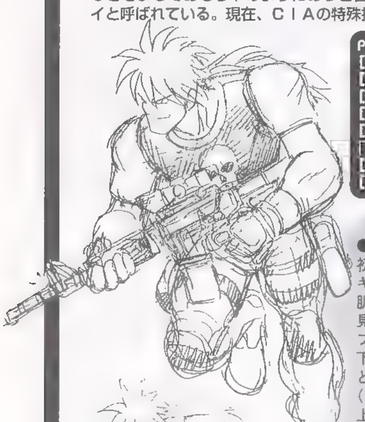
アンダーソン大尉の親戚筋にあたる。明るくいつもケタケタと笑っている。悪く言えば能天気。スレンダーな体型を本人はいたって気にしており、モデル体型になろうと日夜努力を続けている。射撃の腕は飛び抜けていて、クレイ射撃世界大会で優勝したほどである。猫のようにすばしっこく動きが早い。FBI訓練所を優秀な成績で卒業したばかり。大尉より何度か訓練もかねての実地任務にあたっているが、今回が初めてのプロとしての任務である。

PROFILE
【年齢】19歳
【身長】163cm
【体重】49kg
【出身】日系3世
【好きなもの】パード（セサミストリート）
【嫌いなもの】ペリエ
【サイズ】B＝70、W＝53、H＝75
【コードネーム】ライトニングアイズ

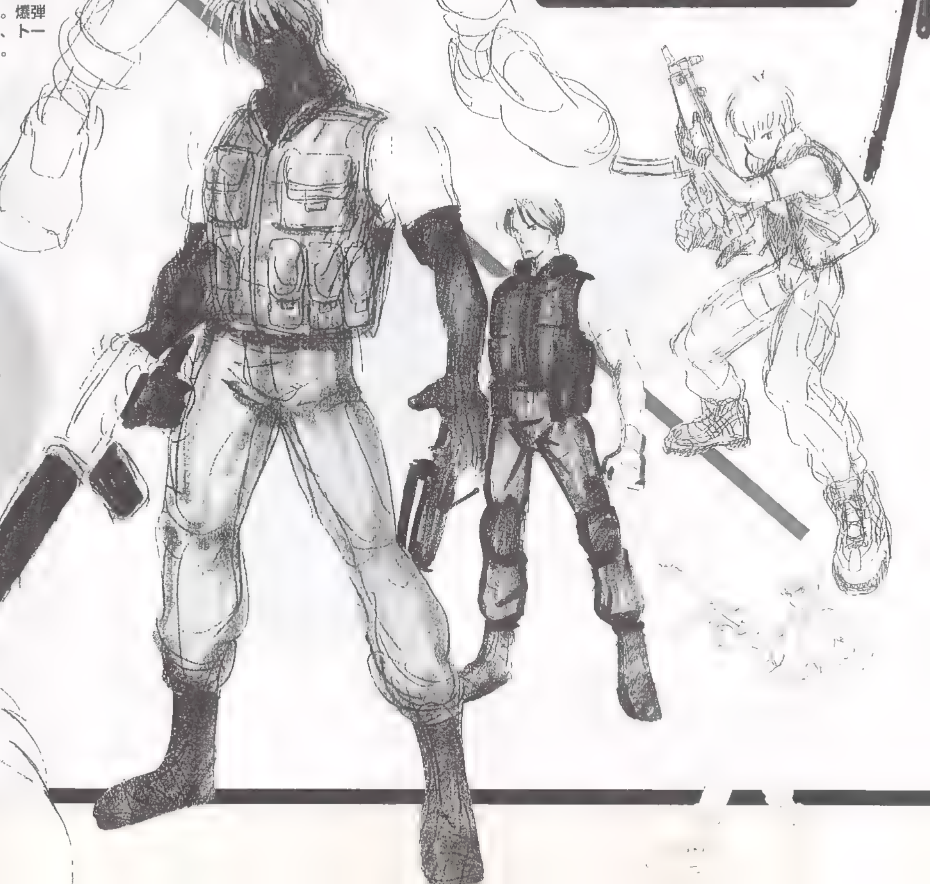
## Toy トーイ（本名不明）

茶褐色の肌（黒人？）の痩せ型の美青年。幼い頃捨てられ施設で育った。両親の顔は知らない。「Cool」が口癖。普段はラッパーのような格好をし、街を練り歩いている。首には出身地にいる恋人からの贈り物である、金鎖が光っている。ビック・ママの夫がトーイを麻薬の道から救ってくれた。今でも感謝している。お調子者のように見られがちだが、本当は冷静で観察力に優れる。IQ200。爆弾などをまるでおもちゃのようにあっと言う間に組み立ててしまうことから、トーイと呼ばれている。現在、CIAの特殊捜査官として、様々な国を渡り歩く。

PROFILE
【年齢】25歳
【身長】179cm
【体重】81kg
【出身】ニューヨーク
【好きなもの】「スパイ大作戦」（TV版）
【嫌いなもの】酒とピスタチオ
【コードネーム】アイスブレイン

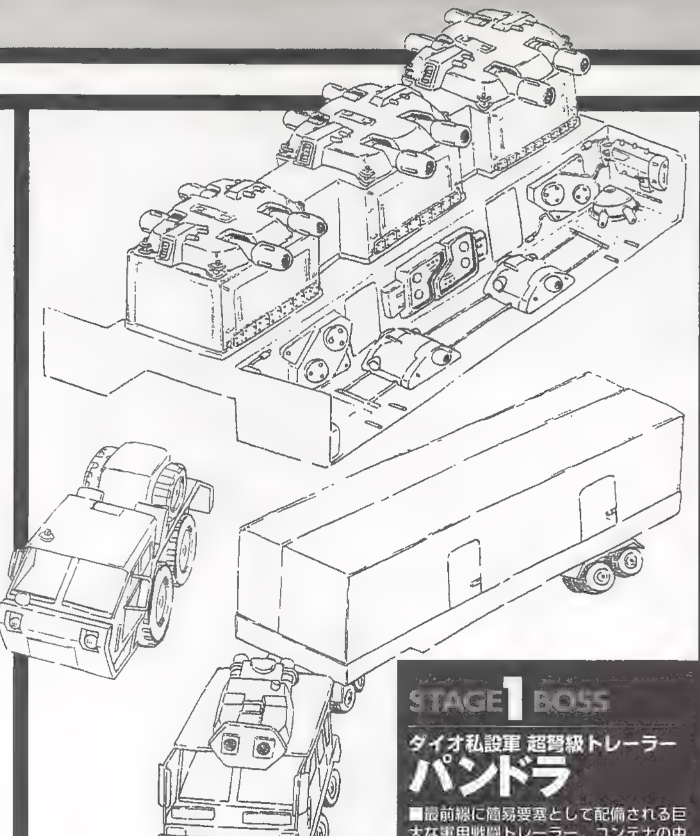


●特にモデルはいません。そのせいで初稿からもっともデザインが変わったキャラです。アラブ系の設定で褐色の肌のはずだったのが、まったくそうは見えないですね…。レーザーの固定はプログラマ泣かせでした。（斉藤）●下半身は使いまわしができるようにと、レオンと同じデザインにしました（が、実際は別キャラになってます）。上半身はなかなかまとまらず、ドクロシャツのアイデアが出てようやく決まりました。（AKI）





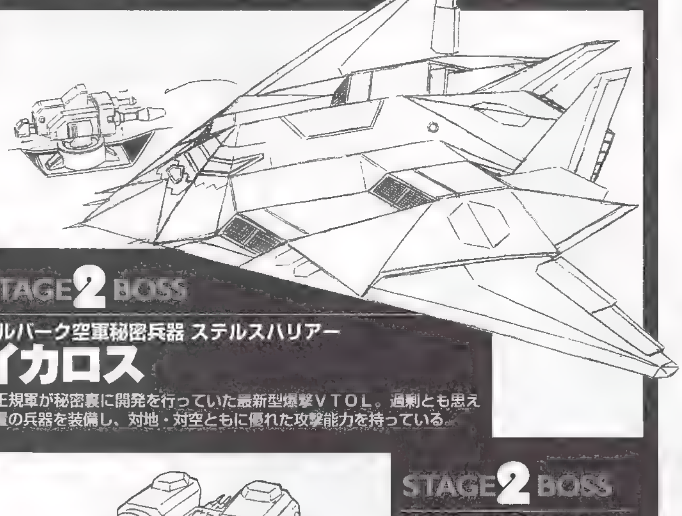
# ENEMY-MECHANIC



STAGE1 BOSS

ダイオ私設軍 超弩級トレーラー
## パンドラ

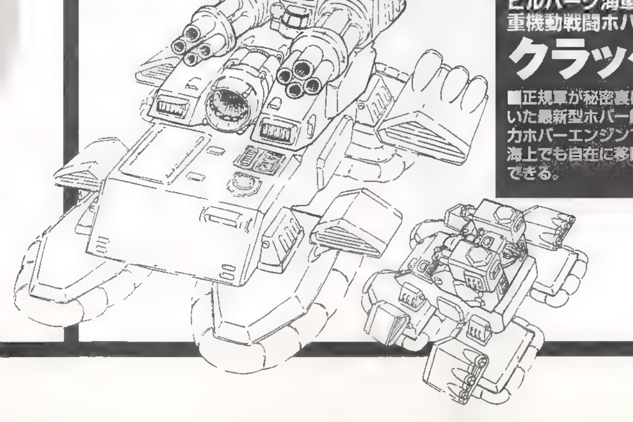
■最前線に簡易要塞として配備される巨大な軍用戦闘トレーラー。コンテナの中には3基の主砲を格納、兵士を大量に運送できる。



STAGE2 BOSS

ビルバーク空軍秘密兵器 ステルスハリアー
## イカロス

■正規軍が秘密裏に開発を行っていた最新型爆撃VTOL。過剰とも思える量の兵器を装備し、対地・対空ともに優れた攻撃能力を持っている。



STAGE2 BOSS

ビルバーク海軍秘密兵器
重機動戦闘ホバー艦
## クラッケン

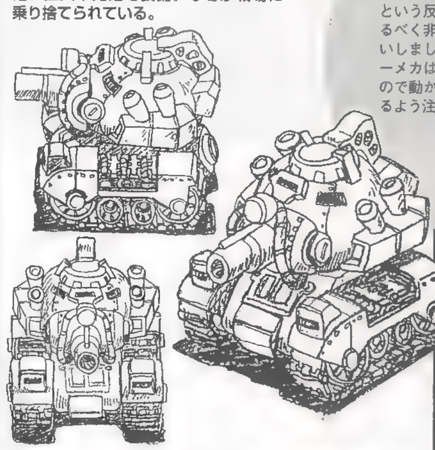
■正規軍が秘密裏に開発を行っていた最新型ホバー艦。4機の高出力ホバーエンジンで巨大な本体を海上でも自在に移動させることができる。

# PLAYER-MECHANIC

●前作のメカ設定が、良く言えば現実的、悪く言えば平凡という反省点から、今回はなるべく非現実的なものをお願いしました。また、プレイヤーメカは今回の一番のウリなので動かして面白いものになるよう注意しました。(斉藤)

## ノーマル戦車

■ダイオ私設軍の汎用戦車。高速連射砲、巨大単発砲を装備。なぜか戦場に乗り捨てられている。



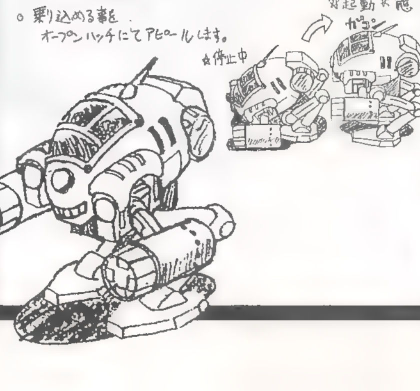
## 武装トラック

■荷台に3連砲を積んだダイオ私設軍軍用車。3連バルカン砲、回転バルカン砲を装備。これも戦場に乗り捨てられている事が多い。




## 警備ロボット

■ダイオ社が警備用に開発した2足歩行ロボット。2WAYの銃とロケットパンチを装備。後半ステージに登場。

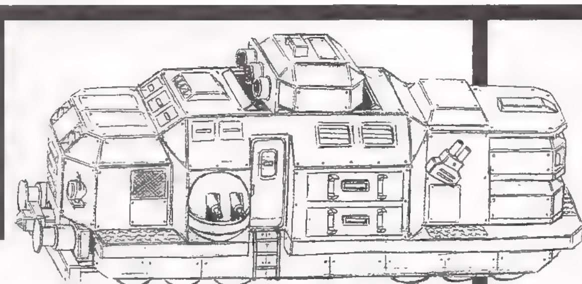


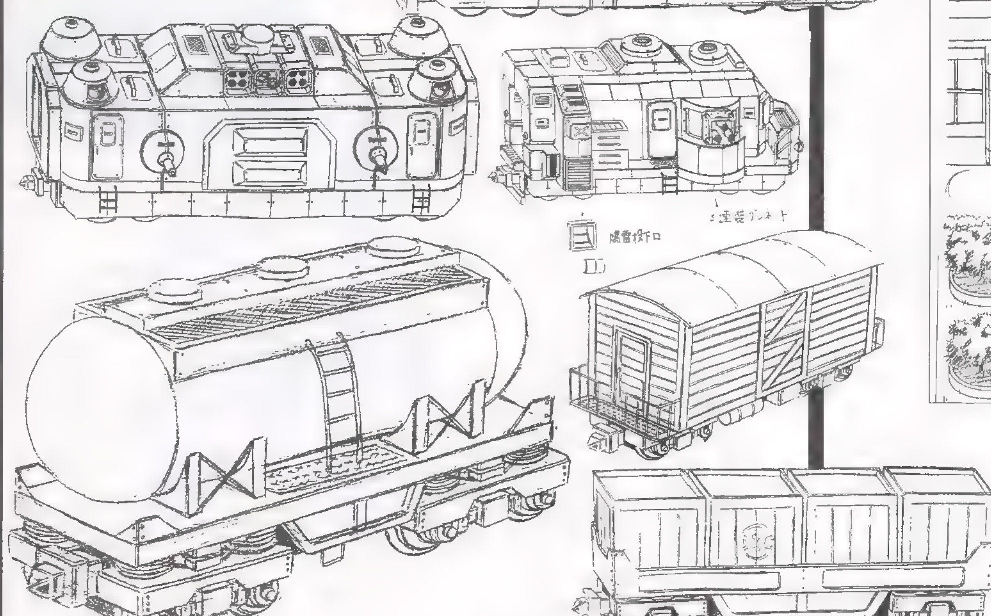
## STAGE 3 BOSS

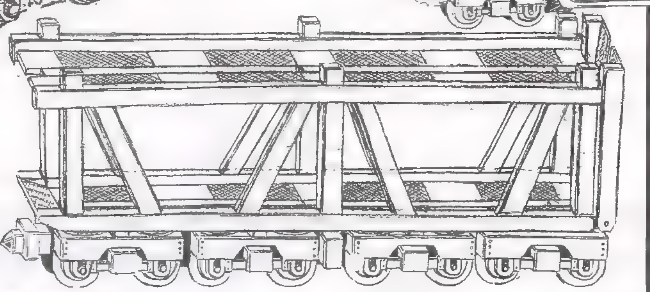
ビルバーク陸軍軍用鉄道 護衛装甲車輌

# 18A04系

■正規軍が近隣諸国からの侵略に備え、陸軍機動部隊をあらゆる方角の国境に迅速に配備できるように敷設した軍用鉄道で、その無防備な移動中を護衛するための３両編成の戦闘車両。





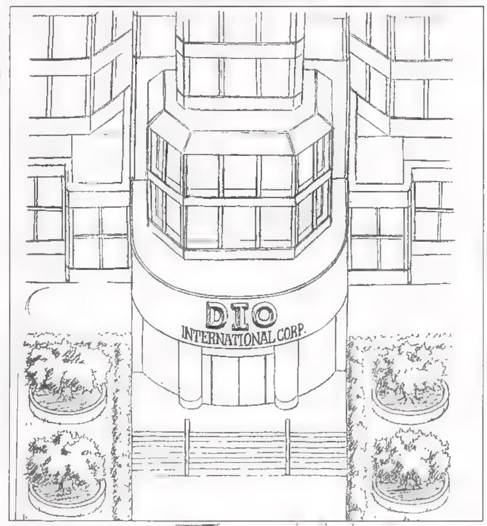


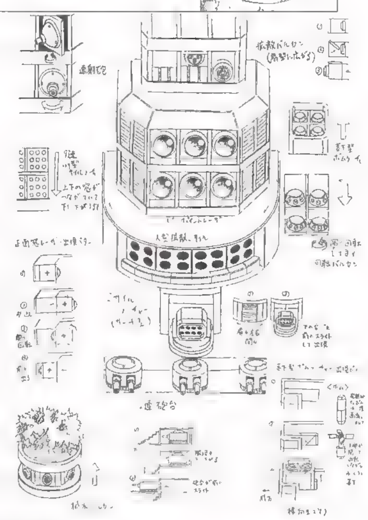
## STAGE 4 BOSS

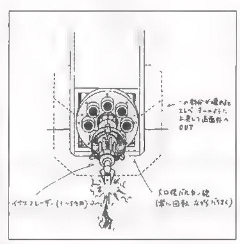
D.I.C.本社ビル 緊急非常防衛システム

# パンデモニウム

■世界的コングロマリットD.I.C.の本社ビルを有事の際から守る過剰なまでの防衛システム。そのすべてが稼働した時には、建物は完全無敵の要塞と化す。



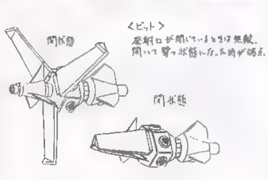


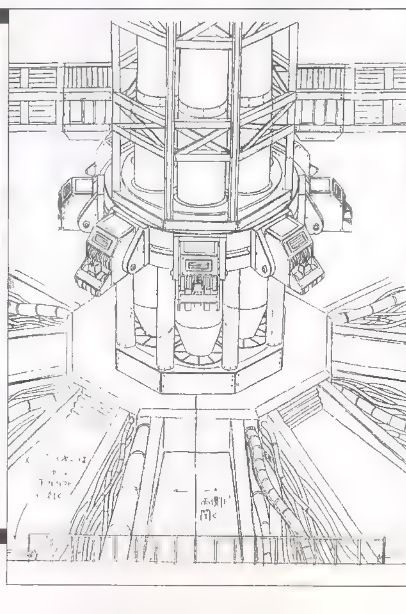
## STAGE 5 BOSS

最終ミサイルガード兵器
ガードシステム

# オクトパス

■すべてが謎に包まれたガード兵器。その最終兵器をガードしている防衛システム。詳細は一切不明。



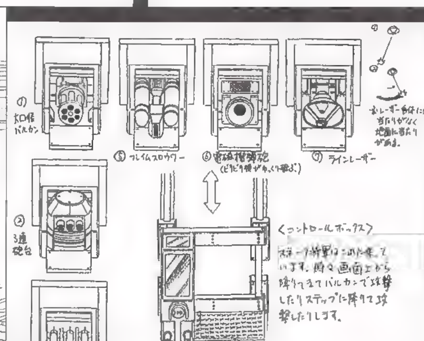


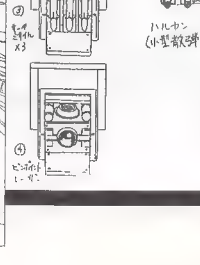
## STAGE 3 BOSS

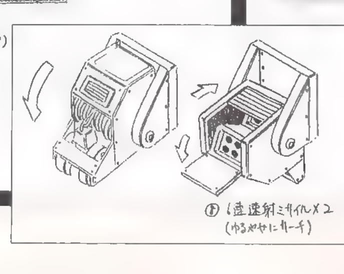
ダイオ私設軍
高機動分離合体戦車

# クアドラ

■「エムドラ」「エフドラ」「エルドラ」「アルドラ」の４機の小型戦車に分離する、高機動合体戦車。合体時の全門斉射と分離時の多彩なフォーメーション攻撃で万能か？



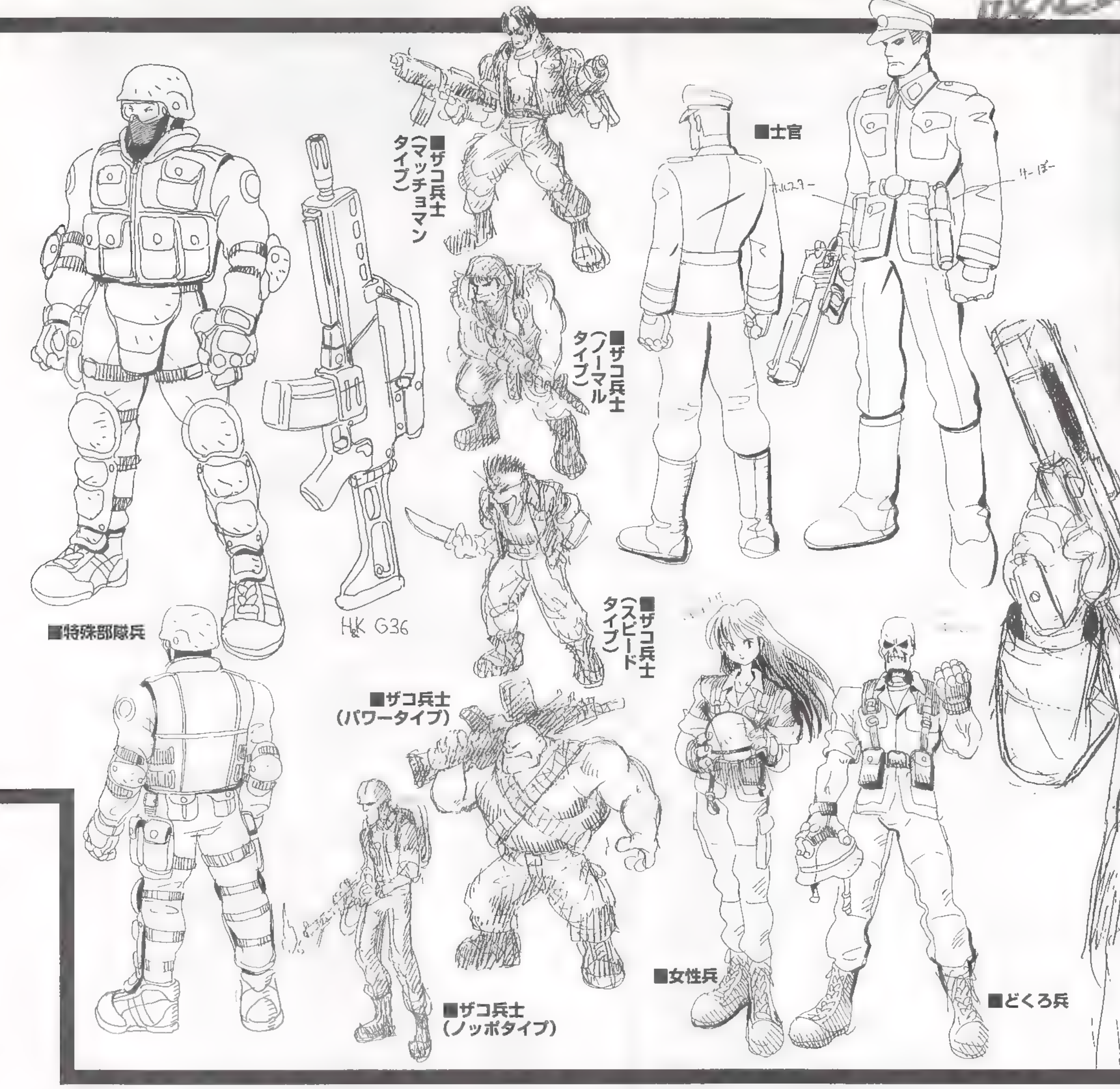




＊なお、ステージ3Bボス「クアドラ」の設定画はありません。

# 敵
## ENEMY

アクションゲームだけに、敵の設定は本当に多彩だ。




■特殊部隊兵

■ザコ兵士（マッチョマンタイプ）

■ザコ兵士（ノーマルタイプ）

■ザコ兵士（スピードタイプ）

■ザコ兵士（パワータイプ）

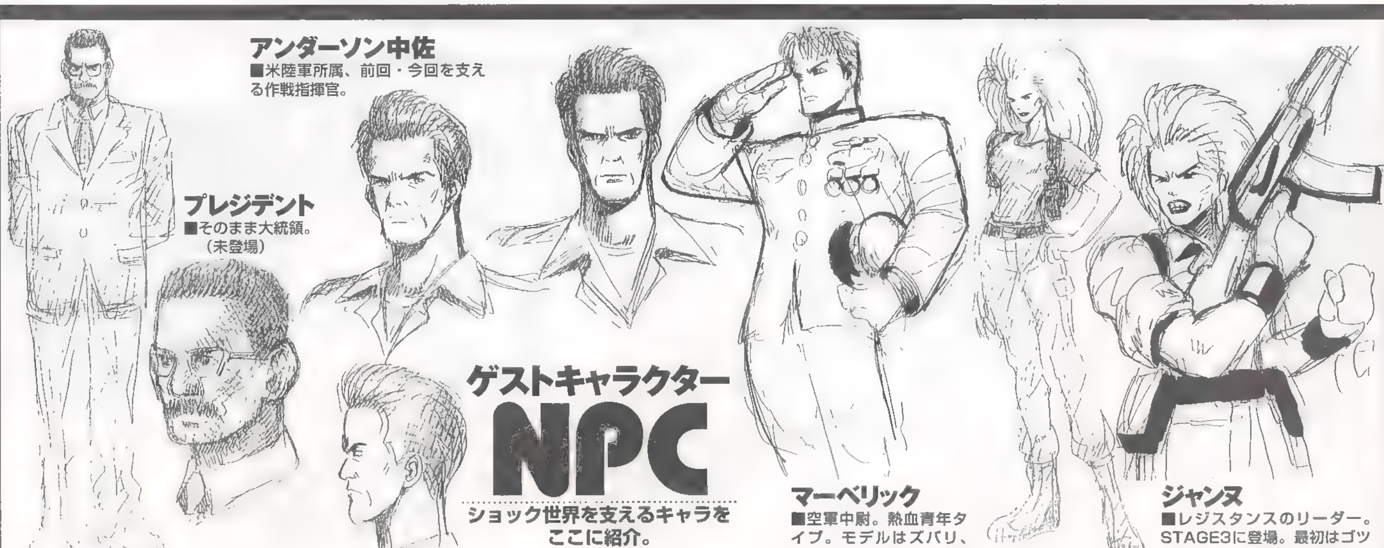
■ザコ兵士（ノッポタイプ）

■士官

■士官

■女性兵

■どくろ兵



## ゲストキャラクター
# NPC

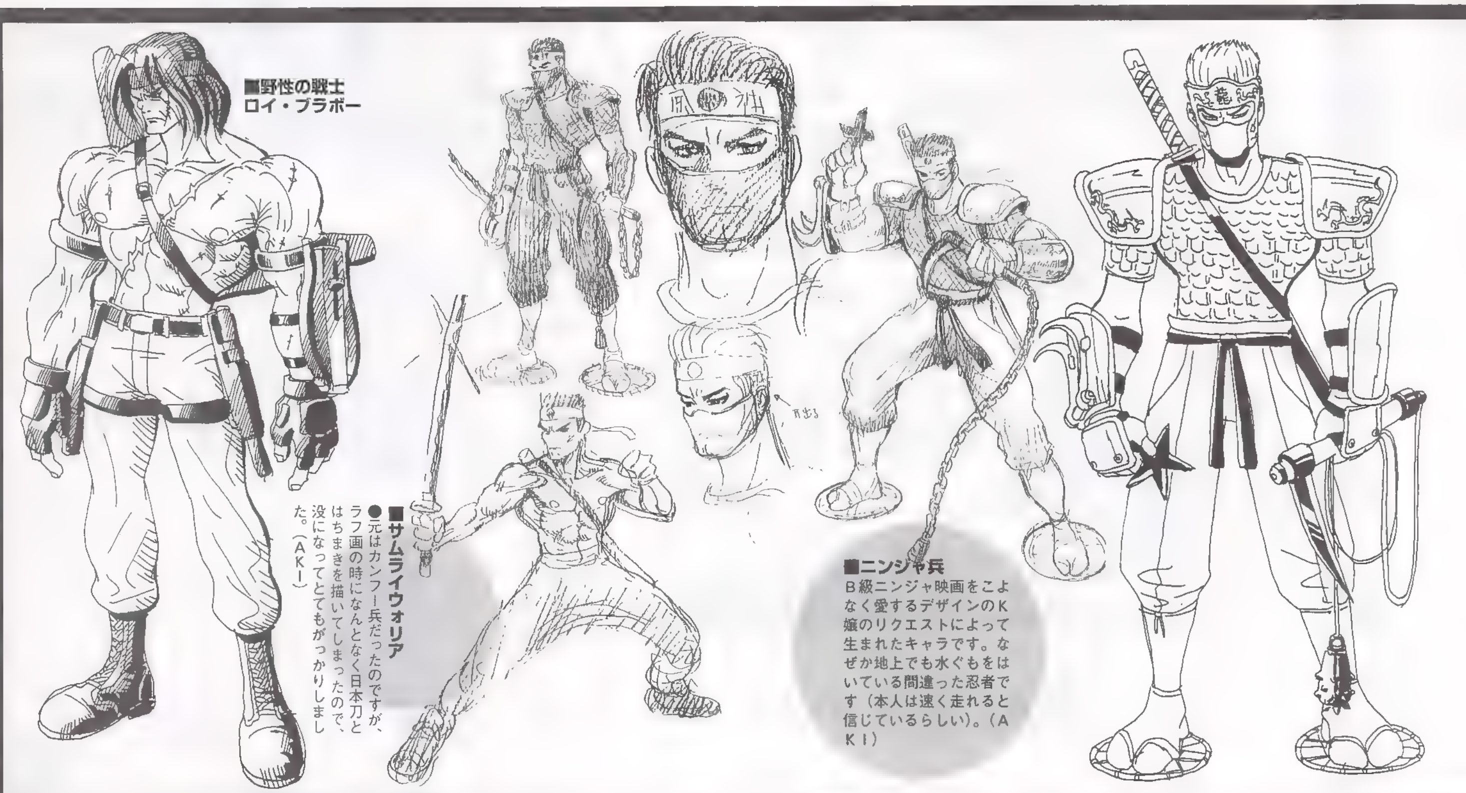
ショック世界を支えるキャラをここに紹介。

**アンダーソン中佐**
■米陸軍所属、前回・今回を支える作戦指揮官。

**プレジデント**
■そのまま大統領。（未登場）

**マーベリック**
■空軍中尉。熱血青年タイプ。モデルはズバリ、トム・クルーズ。（未登場）

**ジャンヌ**
■レジスタンスのリーダー。STAGE3に登場。最初はゴツいオヤジキャラだったらしい。



■野性の戦士
ロイ・ブラボー

■サムライウォリア
●元はカンフー兵だったのですが、ラフ画の時になんとなく日本刀とはちまきを描いてしまったので、没になってとてもがっかりしました。（AKI）

■ニンジャ兵
B級ニンジャ映画をこよなく愛するデザインのK嬢のリクエストによって生まれたキャラです。なぜか地上でも水ぐもをはいている間違った忍者です（本人は速く走れると信じているらしい）。（AKI）

# Snake スネーク将軍

ビルバーク国軍総司令部最高責任者。異例の出世を遂げている。筋肉質で長髪、片目が見えない。精悍な顔立ち。実はナカトミにクーデターを持ちかけ、影で操っていたことが最後に判明する。

PROFILE
【年齢】3？歳
【出身】ビルバーク



●モデルはカート・ラッセルのハマリ役です。モデリングを担当したデザイナーのお気に入りで、アクションが妙に滑らかです。序盤のデモでプレイヤーの味方として登場させて、最後に大どんでん返し…という予定でした。（斉藤）●企画のイメージそのままでデザインしました軍服は大戦時のドイツ軍のものを参考にしました。（AKI）

●海外ウケを狙って日本人を悪役にしました。確か「ダイ・○ード」で占拠されるビルのオーナーの名前ですが、モデルはいません。なかなかイメージが定まらず、当初は描く度に顔が違っていました(笑)。（斉藤）
●能面のような無表情、典型的な悪役日系人というイメージでデザインしました。クールな眼差しと45度の眉毛がチャームポイントです。（AKI）

PROFILE
【年齢】4？歳
【出身】日系
【愛読書】「我が闘争」



軍事産業を基幹産業とする世界的に有名な複合企業体DIC（DIO INTERNATIONAL CORPORATION ダイオ・インターナショナル・コーポレーション）グループの軍事部門ダイオ重工の社長。グループの総帥亡き後、臨時でその座に就いている。狂信的な軍国主義者で今回、軍の軍縮政策に反対しクーデターを起こした。

# Nakatomi ナカトミ

揃いも揃った！みんなの熱き本！
集中拡大版 読プレも予定
同人誌セレクション!!

クロスマーケット
アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン
# X-MARKET

毎号アニメ、ゲーム等の個人情報が2600件・超 大量掲載!

3月情報号
2月24日発売！
定価450円（税込）




イラスト/あかつきごもく

**特別付録**
「SNKトレカROUND2」
クロスマだけの
オリジナルSPカード
3号連続の第3弾です!

## キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

**●応募の仕方**
応募用紙を使用し（コピー不可）、必要事項を書いてください。原則、B～Dは有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋（神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております）で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

**●掲載サイズ●**
掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。
Aサイズ（小）：ネーム59文字。 イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ（中）：ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ（中）：ネーム53文字。 イラスト・写真可。 掲載料1000円
Dサイズ（大）：ネーム166文字。イラスト・写真可。 掲載料3000円

**●住所公開・非公開について●**
直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

**●原稿を書くときの注意●**
■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

**●こんな内容のものは掲載できません!●**
■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど） ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

**●注意!●**
■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

**TEL.03（3293）9483**

**宛 先**
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

**締切：毎月30日ごろ**
※30日到着分までは翌月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。


■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26


X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

**クーポン券**
**500円割引**
GM 3/15号

キリトリ

## X-MARKET応募用紙
※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください） A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
①売ります ②ゆずります ③買います ④ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 ⑦交換 ⑧原稿執筆（します&募集） ⑨私（達）に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別 男・女　■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B：150文字まで C：53文字まで D：166文字まで）

C A B D

■公開用氏名（10文字以内）

住所 フリガナ
〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 （ ） －

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

# 1周クリアビデオ プレゼント決定!

**GB2**

## 強敵5ボス2次形態に新パターン発覚!
## ロック・ガンナー速攻撃破パターン

合言葉は「レベル2溜め撃ち、接近攻撃×3」。これでロック・ガンナーは、2回目の放射弾を撃つ前に昇天だ!

担当:KMT

NEW MATERIAL

GUNBIRD 2
ガンバード2™

いよいよ最終面攻略開始。加えて「ストライカーズ1945Ⅱ」でも好評だった、1周クリアノーミスノーボムビデオを読者の皆様にプレゼント!これは見逃せないぞ!

担当:チームGB2



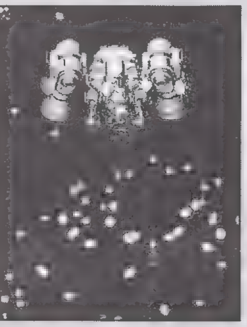
さて、これから5面ボスの新パターンを説明していくわけだが、1回目の放射弾を避けるまでは、前々号(1/30・2/15合併号)の記事で紹介したパターンと一緒。そこで今回は、1回目の放射弾のあとにくるバラまき弾を避けるところから説明していくぞ。

### 撃破までの流れ

**①バラまき弾**

1回目の放射弾のあと、ボスは黄色と赤弾をバラまいてくる。ここは、ボスが弾をバラまき終わったら、すぐに弾の間を縫うようにして避け、前に抜けるようにする。

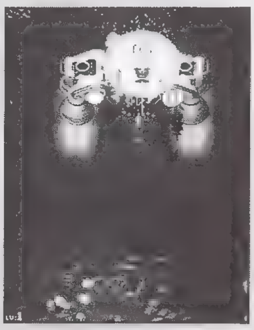
避けるときのコツは、無駄に自機を動かさないようにすること。このことを心がけていれば、飛んでくる弾がある程度まとまるので、避けやすくなるはずだ。



この避けは、毎回同じ動きをするようにすれば、ある程度パターン化できる。

**②ボスに近寄り接近攻撃**

①のバラまき弾を前に抜けて避けたら、そのままボスにぎりぎりまで近寄り、接近攻撃を当てる。ここは①のバラまき弾を前に抜けることさえできれば問題ないはず。



バラまき弾を避けて前に抜けたら、一気にボスに近づき接近攻撃を当てよう。

**③挟み弾**

接近攻撃を当てたあとボスは挟み弾を撃ってくるが、このときすぐに自機を後退させてはいけない。ちょっと怖いかもしれないが、挟み弾が飛んできたら、ほんのちょっと待ってから自機を後退させるようにしてみよう。挟み弾がボスの目の前でクロスする形になるはずだ。自機を後退させるタイミングが早すぎると、ボスの目の前よりやや下のほうでクロスしてしまい、遅すぎると挟み弾にやられてしまうので注意しよう。

ちなみに、ここでわざわざこんなことをするのは、挟み弾の首振り攻撃を避けている最中に接近攻撃を当てるためだ。



自機を後退させるタイミングは、体に覚え込ませるようにしよう。

**④挟み弾を避けながら接近攻撃**

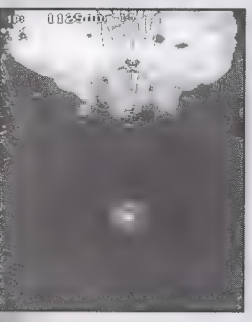
このあとは、挟み弾の首振りを左右に動きながら避けることになるわけだが、このときはただ避けるだけではダメ。挟み弾がクロスしている場所まで近づいて、ボスに接近攻撃を当ててやろう(先端部分がかする程度でOK)。③でちゃんと挟み弾をボスの目の前でクロスさせるようにしていれば、ここは特に問題はないだろう。



ここで接近攻撃を当てることができれば勝ったも同然だ。

**⑤挟み弾のあとに接近攻撃**

さて、いよいよフィニッシュだ。挟み弾の首振りが終わったら、再びボスに接近攻撃を当ててやろう。これで見事2回目の放射弾の前にボスを撃破できるはずだ。



挟み弾を避けたあとに接近攻撃を当てれば、ボスを撃破することができるはずだ!

### キャラ別ワンポイント

**●アルカード、タビア**

この2キャラは、①のバラまき弾を避けている最中にレベル1溜め撃ちを発射する。あとは基本パターンどおりでOK。

**●マリオン、ヘイコブ**

この2キャラは、基本パターンどおりで全く問題ない。

**●バルピロ**

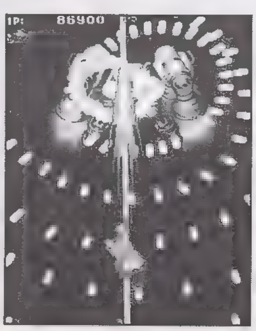
開幕のレベル2溜め撃ちをボスの目の前あたりに設置するのがポイント。また、このキャラは挟み弾の前後に接近攻撃を当てるだけでボスを倒せるので、④で接近攻撃を当てる必要はない。

**●アイン**

アインは、ボスが出現したらすぐにレベル2溜め撃ちを使うのではなく、1回目の放射弾を引きつけてから使うのが最大のポイント。こうすることで1回目の放射弾を溜め撃ちの無敵時間でやり過ごすことができる…そう、なんとアインは1回目の放射弾すら避ける必要がないのだー

ただ、開幕でレベル2溜め撃ちを使うためには、1次形態ではショットのみで戦わなくてはならない、という点に注意してほしい。

なお、アインは、バルピロ同様、④の接近攻撃は必要ない。



1回目の放射弾すら避ける必要がないアイン。素晴らしすぎる(ズルイだけ?)。

## パターンを覚えてしまえば超安定

### STAGE7

# 最終ステージ道中

神殿の最深部が舞台となる最終ステージ。ステージ6同様、敵は主に神殿を守るガーディアンたちで構成されているが、薬の神の間では、例の3バカトリオも登場するぞ。

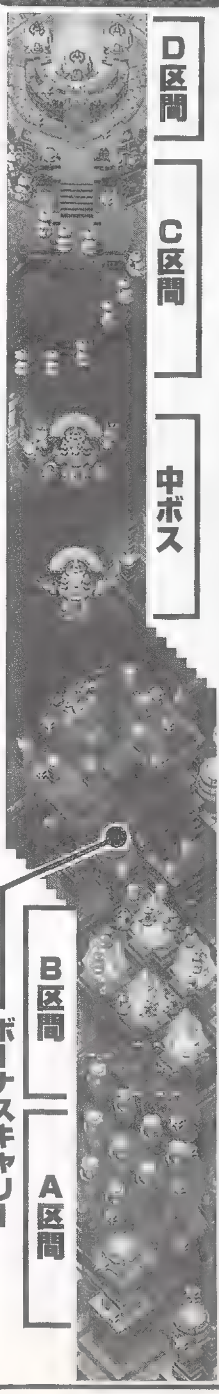
担当：KMT

今回攻略する最終ステージは、最終面ということもあって、さすがに難度はかなり高い。ステージ開始直後の柱砲台地帯からして、思わず「オエ〜!」といいたくなってしまうくらいだ。

とりあえず1周クリアを目指すだけなら、これから説明するMAP中、A〜Dの4つの区間および中ボスなどでボムを使いつつ進んでいくといいだろう。最終面なのでボムを惜しむ必要はないぞ（ラスボスには緊急回避用にボムを1発残しておけば十分）。

ただ、このステージは非常にパターン性が強く、中ボスやボスを含め完全にパターンになる。一度パターンを覚えてしまえば、難度は一気に下がるので、ワンランク上のプレイを目指すなら、ノーボムで抜けられるようにしよう。

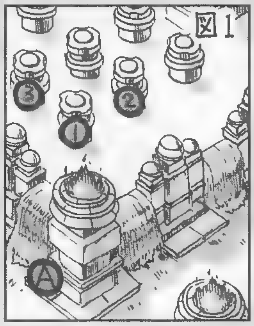
ちなみに、ステージ開始時のゲージ量は1ブロック以上〜2ブロック未満が理想（1ブロック=レベル1溜め撃ち1回分）。6ボスを倒したあとは、ゲージが2ブロック以上溜まっていることが多いので、その場合は開幕に接近攻撃をわざと空振りして、ゲージを調整するようにしよう。




## A区間 パターンを覚えればボムは不要

ステージ開始直後の場所となるA区間は、柱砲台と8角形ザコの弾が激しく、一見難しく思えるが、実はパターンさえ覚えてしまえば簡単に抜けることができる。

まずはステージ開始直後に出現する3機の8角形ザコを素早く処理し、最初にせり上がってくる①の柱砲台（図①参照）を撃ち込みにいこう。



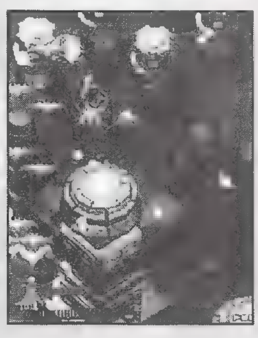

①の柱砲台が発射してくる2WAY弾は右に動いて避けるのだが、このときちょうど②の柱砲台がせり上がってくる。①の柱砲台を破壊したら、この②の柱砲台を撃ち込むようにしよう。自機がマリオンの場合は、ここでレベル1溜め撃ちを発射しておこう。

さて、②の柱砲台を撃ち込んでいると、③の柱砲台がせり上がってきて2WAY弾を撃ってくる。ここは左に移動して弾の外側を避け、そのまま図①中のAの位置まで移動しよう（このとき②の砲台は破壊していなくてもいい）。


③の柱砲台から弾が飛んできたら、左に動いて避けるようにしよう。

Aの位置まで移動すると、画面左上から8角形ザコが出現し、5WAYを撃ってくる。自機を狙ってくる中心の弾を左に動いて避け、そのまま画面左端まで移動しよう。自機がヘイコブの場合は、このときにレベル1溜め撃ちを設置しておく。

このあと柱砲台と8角形ザコが次々と弾を撃ってくるが、これらはBの位置からちょっとずつ右に動いて避けていくだけで簡単に避けられる。画面右端に移動するまでには、8角形ザコの攻撃は終わってるはずだ。自機がアルカードとバルピロの場合は、右に弾を避けていく最中にレベル1溜め撃ちを発射するようにしよう。


8角形ザコが弾を撃ってきたら、画面左端に移動してこれを避け、


画面左端まで移動したら、ちょっとずつ右に動いて敵弾を避けていこう。

あとはタイミングを見計らって画面左側へと自機を切り返し、画面左側に残っている柱砲台を撃ちにいくだけ。これで無事にこの区間を抜けることができるはずだ。

なお、このあと羽根ザコが数機出現するが、ここは柱砲台が出す金貨に目がくらまなければそれほど問題にはならないだろう。

## B区間 溜め撃ちと接近攻撃の使い方が重要

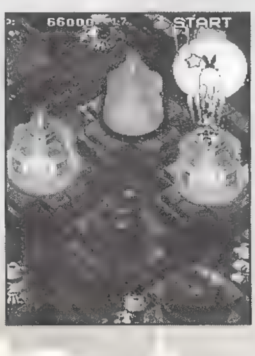
水晶柱が立ち並ぶB区間では、自機を囲むようにザコが出現し、回転しながら弾を撃ってくる。ここは素早く囲みザコを倒すようにしないと、前後左右から弾を撃たれ、非常に危険な状況に陥ってしまう。囲みザコの倒し方は使用キャラによってパターンが大きく変わってくるので、ここではキャラ別に説明していこう。

**●アルカード**

アルカードは、ここは非常に簡単。レベル2溜め撃ちを使うだけで、囲みザコを一掃できる。

**●マリオン**

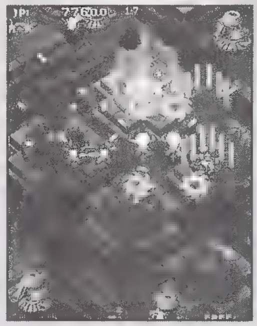
左の写真の位置で囲みザコが出現するのを待ちかまえ、レベル2溜め撃ちを発射する。溜め撃ち発射後は、ちょっとずつ自機を後退させて、溜め撃ちで破壊しきれなかった囲みザコをショットで撃つだけでいい。



この位置でレベル2溜め撃ちを発射し、後退しながら残った囲みザコを撃とう。

●バルピロ

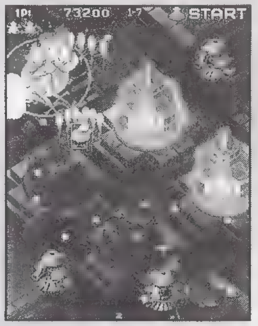
画面中央あたりにレベル2溜め撃ちを発射する。ゲージがレベル2まで溜まっていない場合は、レベル1溜め撃ちを2連射するのだが、このときは1発目の溜め撃ちを囲みザコが出現する前に発射しておくようにしよう。



1発目の溜め撃ちは、囲みザコが出現する前から発射しておこう。

●ヘイコブ、アイン

左の写真の位置で接近攻撃を2連射して囲みザコを倒す。残った囲みザコは、右側へ移動しながらショットで撃つようにしよう。




アイン、ヘイコブは、この位置で接近攻撃を2連射して囲みザコを倒す。

●タビア

マリオンと同じように画面右上で溜め撃ちを発射するのだが、このとき発射するのはレベル1の溜め撃ち。タビアの場合、ここまでに必ずゲージがレベル2まで溜まっているはずなので、溜め撃ちを発射する前に接近攻撃をわざと空振りして、ゲージを減らしておくといいだろう。

ちなみに、ここでわざわざこんなことをするのは、ここでレベル2溜め撃ちを発射してしまうと、中ボスでレベル2溜め撃ちが使えなくなってしまうからだ。




タビアは溜め撃ちを発射する前に、接近攻撃を空撃ちしてゲージを調整する。

囲みザコ地帯を抜けると、6面開幕に出現した6WAYを撃ってくるザコが出現するが、ここは囲みザコを素早く処理できていれば特に苦戦はしないはずだ。

中ボス前の8角形ザコ地帯ではボーナスキャリーが出現する。出すこと自体は難しくないので、余裕があれば出しておくといいだろう（ただし宝石の回収に夢中になってミスしないように!）。

## C区間 石像に合わせて自機を動かそう

中ボスを倒すと（中ボスについてはP136を参照）、画面左上から3体の石像が出現し、蛇行しながら白弾を撃ってくる。石像は計4セット出現するのだが、ここは一度押されてしまうと、立て直しがきかなくなってしまう。そのため、石像の倒し方をしっかりとパターン化することが重要だ。

さて、その石像の倒し方なのだが、まずは石像が出現してくる場所とは反対側の画面端で、石像が正面まで移動してくるのを待ちかまえる。で、石像が自機の正面まで移動してきたら、ショットを撃ちながら石像の撃ってくる弾をちょっとずつ右に動いて避けていく。感覚的には、石像の動きに合わせて自機を動かすような感じだ。反対側の画面端に移動するまでには、3体の石像を破壊できるはず。





石像が出現する反対側の端で、正面に移動してくるのを待ちかまえ、石像の動きに合わせて動き、ショットを撃ち込むようにしよう。

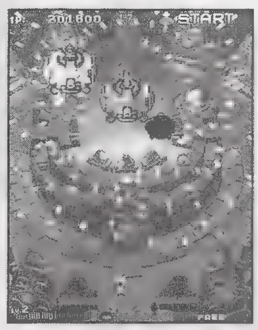
なお、石像地帯の終わり際には、画面右上から8角形ザコが出現するのだが、こいつらの弾は必ず画面左側へと移動して避けること。画面右側へと避けてしまうと、このあと画面左上から出現する8角形ザコの弾に追いつめられてしまうので注意しよう。



ここで敵弾を右に避けてしまうと地獄をみる。必ず左へと避けるようにしよう。

## D区間 青い中型機に弾を撃たせるな!

ラスボス前には3バカトリオが出現するのだが、まずは青と黄色の中型機が同時に襲いかかってくる。このとき重要なのは青い中型機を速攻で破壊するということだ。なぜなら、青い中型機が撃ってくる針弾は非常に避けづらいからだ。

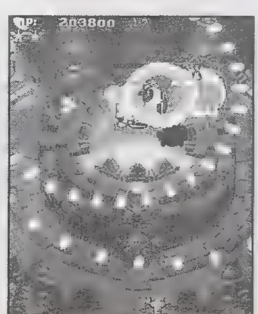


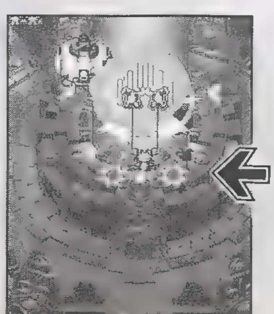

この針弾が非常にやっかい。撃たれる前に破壊するようにしよう。

アルカード、マリオン、タビア、ヘイコブは、開幕に青い中型機の正面でレベル2溜め撃ちを発射して、バルピロ・アインは黄色い中型機の弾を避けたあとに青い中型機に近づいて接近攻撃を当てて、針弾を撃たれる前に青い中型機を破壊してやろう。

黄色い中型機が撃ってくる弾は、少しずつ横に動くようにすれば簡単に避けられるぞ。

青と黄色の中型機を倒すと、赤い中型機が出現するのだが、コイツが撃ってくる弾は自機を動かさなければ当たらないようになっている。画面中央あたりでショットを撃ち込み、さっさと倒してしまおう。





黄色い中型機が撃ってくる弾を、ちょっとずつ横に動いて避け、避けきったらすぐに前に出て、青い中型機に接近攻撃を当てよう。

### ガンバード2

## 1周目 完全攻略ビデオ プレゼントのお知らせ

昨年『ストライカーズ1945 II』で大変好評だった企画**「全6キャラ・ノーミスノーボム1周クリア 完全攻略ビデオ」**を、今回の「ガンバード2」でもプレゼントしたいと思います。記事を読んでも、まだクリアできそうもないという人は、ぜひこの機会に応募してほしい。

応募要項は、必ず官製ハガキの裏に、

**①ガンバード2で、今後取りあげてほしい記事内容について**

**②2周目の攻略は必要か？（ハイ／イイエ）**

と、その理由を明記のうえ、

**〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26**
**（株）新声社 ゲーメスト編集部**
**「ガンバード2 ビデオプレゼント」係**

までお送りください。熱意順に上位10名の方に差し上げたいと思います（なお、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます）。**締め切りは3月12日（金）消印有効分まで。**皆様のご応募、待ってます！

## 最終ステージ　中ボス
# ビボロハ



ゲージの調節と、接近攻撃の使い方がポイントだ。

担当：RED

## 1次形態

中ボス・ビボロハ1次形態は、接近攻撃をうまく使って効率良くダメージを与え、「難しい攻撃」がくるまでに破壊する（2次形態にしてしまう）ことが重要。

さて、その「難しい攻撃」というのは左の写真の攻撃で、中ボス本体の動きが一定でないことが原因となって非常にパターン化しにくい（避けにくい）攻撃となっている。運良く簡単に避けられる場合もあるが、もしこの攻撃まできてしまったらボムを使うことをオススメする。



コレが問題の「難しい攻撃」。こうなったらボムだ。

では、問題となる「難しい攻撃」がくるまでに1次形態を撃破するパターンを紹介していこう。

**〈写真Ⓐ～Ⓑ〉**

まず、ショットを撃ちながら画面上のほうで待ちかまえ、中ボスが実体化（ショットがヒット）したら接近攻撃を当てよう。マリオン、アルカード、ヘイコブの場合はたて続けに2回接近攻撃を使い、2回目の接近攻撃でキューブ（立方体のザコ）も巻き込んで破壊するようにしよう（無理に2個とも巻き込まなくても良い）。キューブが残っている場合は、画面下に逃げるときにショットで撃ってしまおう（キューブの弾に注意）。

ヘイコブなら、爆風で2個とも破壊できることが多いだろう。

アイン、バルピロの場合は、中ボスの目の前で待ってキューブを引きつけ、1回の接近攻撃でキューブ2個を確実に巻き込むようにしてから、下に逃げる。

**〈写真Ⓒ～Ⓓ〉**

キューブを破壊したらいったん画面下のほうに逃げ、写真Ⓒの黄色弾を避けよう。黄色弾を避けたらすぐに中ボスに近づいて、接近攻撃を当てる。ここで一次形態を破壊できるはずだ。

## 1次形態 速攻パターン



Ⓐ ボスが実体化したら接近攻撃。体当たりしないように注意。



Ⓑ バルピロ、アインは、キューブの出現に合わせて1回だけ接近攻撃を使う。



Ⓒ この黄色弾を見切って避けたら中ボスに再び接近して……



Ⓓ トドメの接近攻撃をお見舞いしてやれ。

**●タビアだけピンチ！**

接近攻撃の威力が極端に低いタビアの場合、このパターンでは一次形態の速攻破壊はできない。

一応、ボス出現直後にレベル2溜め撃ちを使い、その後はショットを撃ち込みながらゲージが溜まり次第、接近攻撃×2回で、ぎりぎり「難しい攻撃」がくるまでに破壊できる。中ボス対面時に、2ゲージとちょっとゲージが溜まっている必要がある。

## 2次形態

2次形態は、下の連続写真Ⓔ～Ⓖのように攻撃がループしている。写真をもとに、各攻撃の対処法を説明していこう。

**●写真Ⓔの攻撃**

この攻撃は、画面の一番下、ボスの正面付近で自機を止めて待ちかまえ、撃たれたらコツンとレバーを入れて1キャラ分横に動けば簡単に避けられる。

**●写真Ⓕの攻撃**

自機を狙っている3WAY弾を連射してくる攻撃。自機を狙っている中央の弾に当たらないように、少しずつ横に動いていれば避けられる。画面の左端か右端付近で待ちかまえて、スペースの広いほうへ動いて避けるようにすれば、画面端に追いつめられることもないだろう。

**●写真Ⓖの攻撃**

中ボスが水晶のような物体を召喚し、水晶が赤い針状の弾を撃ってくる。この攻撃は、弾のすき間の「道」が左に曲がっていくので、「道」の曲がりに合わせて少しずつ左に動いて行けば避けられる。

ただ、水晶を早めに破壊してしまわないと、この避けを何回もやらされるハメになり、だんだん左に追いつめられて危険になってしまう。こうなるとキツイので、水晶が出現すると同時に溜め撃ち＋ショット撃ち込みで、なるべく早めに水晶を破壊するようにしていこう。

やや問題なのがアインで、溜め撃ちが弱いため、水晶を素早く壊すことが難しい。接近攻撃＋撃ち込みだと早く壊せるが、多少の慣れが必要なパターンとなる。

写真Ⓖの攻撃が終わると、またすぐに写真Ⓔの攻撃がくるので油断しないように。

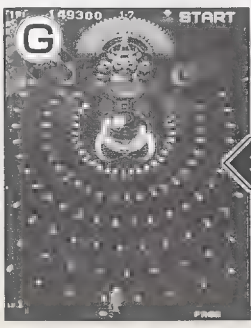
## 2次形態 攻撃の順番



Ⓔ



Ⓕ



Ⓖ

## 最終ステージ　ボス
# 薬の神



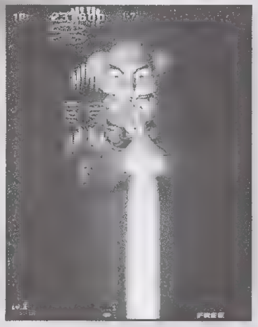
3つの薬を集めたプレイヤーキャラの前に、稲妻と共に現れたのはラスボス・薬の神だった。はて?どこかで見たような…。

担当：京城

ラスボス・薬の神は、その愛らしい外見からは想像もつかない非道な攻撃を仕掛けてくる。予備知識なしで対面すると、突然のレーザー攻撃やケ●ヨンのバラまく赤弾の餌食にされてしまうが、一度攻撃パターンを覚えてしまえば、余裕をもって撃破可能だ。

## 薬の神攻略パターン

まず、薬の神はゆっくりと真上に移動し、画面上に着くと同時にラッパからレーザーを発射してくる。この開幕のレーザーは自機を少し横にズラしておけば問題はない。また、このときはショットを撃ち込んだり、接近攻撃を当てる絶好のチャンスになっているぞ。



いきなりご挨拶のレーザー、少し横にいるだけでいい。

## 赤玉

次に赤い丸が2つ出現。全方位に赤太弾を時計回りに放射し、薬の神本体も自機のいる方向に向かって横移動しレーザーを発射する。赤太弾の間で動けなくなっているところを狙い撃ちされるな。




画面下中央で待ち、赤太弾の流れに沿って左に移動する。

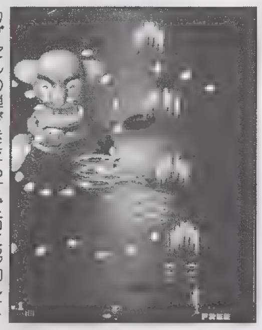


その後真上に移動して避ける。端にいけばレーザーに当たらない。

## カプセル

次に薬の神は両脇から弾をバラまくカプセルを出してくる。このカプセルは意外に耐久力が低く、弾を撃たれる前にショットで破壊することが可能。

少しでも早く多くのカプセルを破壊し、危険な弾避けの回数を減らすことが重要だ。



カプセルの弾がきたらすぐ右に移動してしまっていい。




薬の神の正面で待ち、カプセルをできるだけ撃ち、



少しずつ左に抜ける。左側のカプセルはかならず壊し、敵弾の数をできるだけ減らす。

## ケ●ヨン

いよいよケ●ヨン登場、赤弾をバラまいてくる。ケ●ヨンはそこそこ耐久力があるが、接近攻撃1回+少しの撃ち込みで破壊可能だ。暴れられて収拾がつかなくなるまえに、接近攻撃を使って速攻で破壊しよう。



ケ●ヨン大暴れ、こうなってしまったらボムを使うしかない。

またこのときも、薬の神本体は自機のいる方向に移動しレーザーを発射してくるので、左のケ●ヨンに接近攻撃を当てたらそのまま薬の神とすれ違うようにして、右のケ●ヨンに接近攻撃を当てにいくようするといい。

キャラによっては、どんなに急いでも右側のケ●ヨンに弾を撃たれてしまう場合もあるが、赤弾を落ちついて避けよう。

ケ●ヨンの攻撃が終わると、次はまた赤弾、カプセル、ケ●ヨンの順番の繰り返しになり、最初から数えて3ループ目のケ●ヨンを出してからボスは自爆する。

ちなみにケ●ヨンを早く処理すれば、3ループ目のケ●ヨンを倒したあとでも自爆されずにボスを倒すことができる。

ケ●ヨンは1体1万点と高得点のうえ、壊すとパワーアップアイテムを出すので、慣れてきたら点数を稼いでみるのもいいだろう。



ケ●ヨンが出現したら即接近を当て、サトちゃんのレーザーとすれ違うように右に移動。

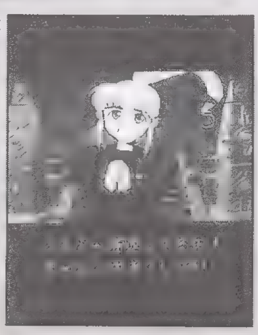


急いで右のケ●ヨンに接近を当てにいく。赤弾に気をつけよう。

## 次号予告

各キャラクターに待ち受ける結末とは?次号はカラーページでキャラ別エンディングの紹介と参りたい。2人用プレイ時の、特定のペアにおける秘蔵エンディングも紹介するので、ファンは必見だ。

そして、彩京シューティング恒例、地獄の2周目をいよいよ初公開!撃ち返し弾の雨に涙せよ。



はたしてマリオンにかけられた呪いは解けるのか、待て次号。



# 『2』の鼓動は聞こえるか？

全体的にマニアックな記事構成でお送りしたデドアラ++の連載も、
今回で最終回。最後は隠しキャラのライドウと、
担当ライターオススメキャラの攻略で締めといきますか。

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブプラスプラス™



## ライドウ出現条件

かすみで素早くクリアして
ネームエントリーで
SIAWASE?
と入力

次のキャラクターセレクトの画面中央にライドウが現れる

## 魔人ライドウ出現!

一定の条件（タイトル横参照）を満たすと使えるようになるライドウ。このキャラをひとことで説明すると、「他キャラのおいしいところを集めたキャラ」である。

当然、実力はかなりのもの。派生の豊富な中段攻撃を持ち、投げ技には悪名高いゲン・フーの硬開三皇鎖まで持っているから始末におえない。はっきり言って、デドアラ最強キャラはゲン・フーかライドウで決まりと言ってもいいだろ

### ライドウの闘い方

ライドウを使って対戦する場合、まずは豊富な中段攻撃を使いこなすことを覚えよう。

中でも重要なのが、ボディブロー（⇨P）とスマッシュ（⬊P）。まず、ボディブローは、しゃがんでいる相手にヒットすればクリティカルヒット（以下CH）を誘発する特性を活用しよう。相手にガードされてもディレイで2発目以降が出せるので、ガードされても反撃のリスクは低い。

次に、スマッシュは、攻撃時に姿勢が低くなるため、相手の上段攻撃をスカしながら攻撃できるのが強い。ヒットさせれば相手が浮くので、続けてバッファロークラッシュ（⇘⇘P）を出せば空中コンボも狙える。ただし、注意しなければならないのが、スマッシュを出すときのレバー操作。スマッシュを出すにはレバーを⇘方向へ、やや長目に入力しなければならないが、このとき入力時間が短いとアッパーに、長すぎるとなぜかバッファロークラッシュに化けてしまう。慣れないうちは難しいと思うが、頑張ってマスターしてほしい。

### 怖がる相手には投げ!

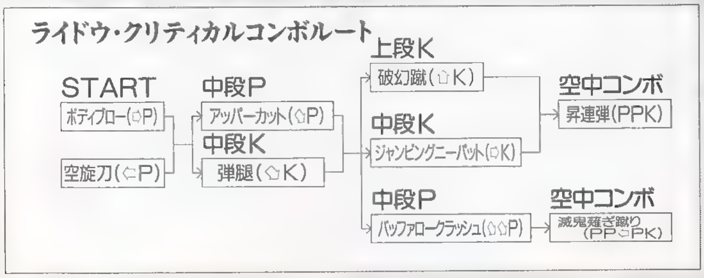
中段攻撃を怖がって立ちガード、あるいはDHばかりを狙ってくる相手によく効くのは、やはり投げである。

ライドウは投げ技も豊富に持っているが、最も強力なのは硬開三皇鎖（⇦⇨P＋H）である。もちろん、ダメージでは天崩轟雷掌（⇩⇘⇨⇦⇨H＋P）の方が大きいものの、コマンドの容易さと投げた後の有利さ（相手がダウンせず、こちらの方が10フレームも先に動けるのだ!）を考えれば、硬開三皇鎖に軍配が上がるのは疑う余地がない。

やや駆け足だが、ライドウの紹介はこれでおしまい。別表にCHコンボルートも示してあるので、こちらも参考にしてみよう。




天崩轟雷掌の威力は高いが、コマンドが複雑なのは悩みどころ。




### 基本打撃技

| | |
|---|---|
| 上段正拳突き | Ⓟ |
| アッパー | ⇘Ⓟ |
| 下段正拳突き | ⇩Ⓟ |
| 閃天脚 | Ⓚ |
| 弾腿 | ⇘Ⓚ |
| 下段廻し蹴り | ⇩Ⓚ |

### 背後攻撃

| | |
|---|---|
| 背撃裏拳 | Ⓟ |
| 背撃中段手刀 | ⇩Ⓟ |
| 背撃下段手刀 | ⬇Ⓟ |
| 背撃上段蹴り | Ⓚ |
| 背撃中段蹴り | ⇩Ⓚ |
| 背撃下段蹴り | ⬇Ⓚ |
| 落震牙 | ⇧Ⓚ |

### ジャンプ打撃技

| | |
|---|---|
| 進空掌 | （前J中）Ⓟ |
| 進空蹴 | （前J中）Ⓚ |
| 進撃掌 | （前J着地際）Ⓟ |
| 進刺蹴 | （前J着地際）Ⓚ |
| 留空掌 | （上J中）Ⓟ |
| 留空蹴 | （上J中）Ⓚ |
| 留撃掌 | （上J着地際）Ⓟ |
| 留刺蹴 | （上J着地際）Ⓚ |
| 退撃掌 | （後J着地際）Ⓟ |
| 退刺蹴 | （後J着地際）Ⓚ |

### 固有打撃技

| | |
|---|---|
| スマッシュフック | ⇗Ⓟ |
| バックフック | ⇧Ⓟ |
| 日輪脚 | ⇗Ⓚ |
| 破幻蹴 | ⇧Ⓚ |
| 月輪脚 | ⇖Ⓚ |
| ヒールハンマー | ⇦Ⓚ |
| 地旋刀 | ⇙Ⓟ |
| レッグスパイク | ⇙Ⓚ |
| 翻身単鞭 | ⇖Ⓟ |
| 正拳・上段蹴り | ⓅⓀ |
| 連弾 | ⓅⓅ |
| 昇連弾 | ⓅⓅⓀ |
| 連刀撃 | ⓅⓅⓅ |
| 空旋斬刀 | ⓅⓅ⇦Ⓟ |
| 滅鬼薙ぎ蹴り | ⓅⓅ⇦ⓅⓀ |
| 連天脚 | ⓀⓀ |
| 連地脚 | Ⓚ⇩Ⓚ |
| ボディブロー | ⇨Ⓟ |
| ストマッククラッシュ | ⇨ⓅⓅ |
| クラッシュヒールハンマー | ⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ |
| クラッシュレッグスパイク | ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ |
| ヘルスマッシュ | ⇘Ⓟ⬊Ⓟ |
| ヘブンスマッシュ | ⇘Ⓟ⬊ⓅⓅ |
| 空旋刀 | ⇦Ⓟ |
| 空震撃 | ⇦Ⓟ⇨Ⓟ |
| 破妖薙ぎ蹴り | ⇦ⓅⓀ |
| ジャンピングニーバッド | ⇨Ⓚ |
| ニーハンマー | ⇨Ⓚ⇦Ⓟ |
| 蛇出洞 | ⇘ⓀⓅ |
| トラースキック | （立ち中に）Ⓚ |
| スマッシュ | ⬊Ⓟ |
| 雷震撃 | ⇨⇨Ⓟ |
| ショルダータックル | ⇦⇨Ⓟ |
| バッファロークラッシュ | ⇘⇘Ⓟ |
| 地滑り | ⇨⇨Ⓚ |
| 蒼空斬刀 | Ⓟ＋Ⓚ |
| 双把 | ⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| ローリングソバット | Ⓗ＋Ⓚ |
| スライディング | ⇩Ⓗ＋Ⓚ |

### 投げ技

| | |
|---|---|
| 十字絡み | Ⓗ＋Ⓟ |
| フランケンシュタイナー | ⇦Ⓗ＋Ⓟ |
| 朧 | ⇘⇘Ⓗ＋Ⓟ |
| 硬開三皇鎖 | ⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ |
| 風車式バックブリーカー | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ＋Ⓟ |
| 落雷衝 | ⇩⇙⇦Ⓗ＋Ⓟ |
| 天崩轟雷衝 | ⇩⇘⇨⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ |
| バースボム（敵しゃがみ時） | ⇩Ⓗ＋Ⓟ |
| 裏投げ | （敵背後から）Ⓗ＋Ⓟ |
| アトミックドロップ（敵背後から）※ | ⇦Ⓗ＋Ⓟ |
| フェイスクラッシャー（アトミックドロップ中） | ⇨⇨Ⓗ＋Ⓟ |

※背後投げ「アトミックドロップ」は表記のコマンド以外にも、正面固有投げコマンドのいずれでも成立します。

### デフェンシブホールド

| | |
|---|---|
| カウンタースタンドアームロック | （敵Pに）Ⓗ or（背後の敵Pに）Ⓗ |
| クロスボディブロー | （敵Kに）Ⓗ or（背後の敵Kに）Ⓗ |
| 地柳拳舞 | （敵Pに）⇩Ⓗ or（背後の敵Pに）⇩Ⓗ |
| 地柳脚舞 | （敵Kに）⇩Ⓗ or（背後の敵Kに）⇩Ⓗ |
| ショルダースルー | （敵中段Pに対し）⇨⇦Ⓗ |
| 蹴撃獲投 | （敵中段Kに対し）⇩⇙⇦Ⓗ |
| ティー・カウ・コーン | ⇨Ⓗ |
| 幻影 | ⇨⇨Ⓗ |
| ヘッドロック | ⇩⇘⇨Ⓗ or（ジャンプ中）Ⓗ |
| ブルドッキングヘッドロック | （ヘッドロック中に）⇦⇦Ⓗ |
| 裂空迅雷殺 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ |
| 脇固め | （敵しゃがみ時）⇘Ⓗ or（敵しゃがみ時）（前ジャンプ中）⇩Ⓗ or（敵しゃがみ時）（上ジャンプ中）⇩Ⓗ or（敵しゃがみ時）（後ジャンプ中）⇩Ⓗ |
| 腕ひしぎ逆十字固め | （脇固め中）⇩⇙⇦Ⓗ |
| ショートキャノン | （敵背後から）⇨Ⓗ |
| 上歩靠 | （敵背後から）⇨⇨Ⓗ or（敵背後から）⇩⇘⇨Ⓗ |
| スリーパーホールド | （敵背後から）⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ |
| スイングスリーパー | （スリーパーホールド中に）⇨⇘⇩⇙⇦Ⓗ |
| タックル | ⇦⇨Ⓗ |
| ジャイアントスイング | （タックル中）⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ |

### ダウン攻撃

| | |
|---|---|
| 奈落突き | ⇧Ⓟ |
| ストンピング | ⇘Ⓚ |

### 特殊行動

| | |
|---|---|
| アピール：鬼神降臨 | ⇨⇦⇨Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ or ⇦⇨⇦Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ |

## 強力な技の見落としはない?

# あやね

**最後のスパイスに今回の技を加えてみよう。**

担当 かっちん

ここまでくるとかなり煮詰まっているデドアラ++であるが、もう君のあやねは完成したかな。まあ、せっかくこの時期まで対戦をしているのなら使う技を絞ってもいいはずだ。もちろん、極論スタイルで行け!というわけではなく、これよりはこっちを使おうということ。

### クリティカルヒットは考えない

攻略連載当初はクリティカルヒット後の派生を勧めていたが、あやねは無理にクリティカルヒットを狙っていく必要はない。理由はいくつかあるが、クリティカルヒットさせる有効な技が相手に背を向けることが多いため、その後の派生が乏しいからだ。




クリティカルヒットからの派生を狙うなら孤影爪で浮かす。

一例で迅雷脚(⇨K)からの変化を紹介していたが、現在の対戦レベルであれば素直に孤影爪(⇨PP)で相手を浮かせて曳光覇神砕(P+KP⇨K)か重い相手なら迅雷龍槍脚(⇨KK)を狙ったほうが効率がいい。

### 有効な下段攻撃はどれ?

3D格闘ゲーム系の下段攻撃の有効度は今さら述べる必要はない。あやねにもいくつかの下段攻撃があるが、オススメは迅雷狼槍脚(⇨K⇩K)、螺旋裏地脚(⇦P⇩K)、曳光覇神蹴(P+KP⇩K)になる。



螺旋裏地脚の2段目は最後の1撃には持ってこいの技。

迅雷狼槍脚は知っての通り中段→下段のコンビネーションが強み。つまり立ったままでは2段目がヒットし、しゃがんでいると1段目でクリティカル発生で2段目は確定となる。そして、さらに下段攻撃に移行するのが分かりにくいのが螺旋裏地脚。一応、欠点は1段目でカウンターヒットすると相手は浮き、下段攻撃が意味をなさない。最後の曳光覇神蹴は、3つの中では一番対応されやすいが、前への距離が稼げるのが大きい。間合いを詰めながら下段攻撃を繰り出せるわけだ。なお、相手のしゃがみガードを読んで曳光覇神砕にしたいところだが、リスクが大きいため別な技へ派生すること。

### 投げ技は霧惑い1択

広い間合いと大ダメージの華蝶乱夢は捨て難いのだが、完全に読み切った相手のDHでなければ使う必要はないと判断したい。もちろん、この判断は読者自身が決めることだが、なぜダメージ0の霧惑い1択なのかを説明しよう。

まず、以前に確定であると紹介した飛龍脚(⇧K)→双覇脚(⇨⇨P⇨K)のダメージが華蝶乱夢とほぼ変わらないことが最大の理由。実際は立ちP1発分くらいの差になる。あともうひとつは、霧惑い後に、螺旋刀(⇦P)→羅神曳光砕(PP⇦PP⇩K)が入る可能性があり、これなら華蝶乱夢のダメージを越えるためである。

で、ここでの入る可能性があると言うのは、背後を取られている相手がDHで振り向かない限り確定なのである。まあ、DHで振り向いているのに螺旋刀を取れず、正面での素当たりになるのが浮かない理由になるのだが、このコンボを決められるかどうかは完全に相手次第。このあたりは相手のレベルに合わせていくこと。

もちろん、相手が深い知識を持っていて、螺旋刀に必ずDHで対応してくるのであればお待ちかねの時間。華蝶乱夢のカウンターダメージをゲットできるというわけだ。



霧惑いはコマンド入力が1方向なので使いやすさは抜群。



螺旋刀で浮かしにかかる。カウンタースローなら確定だ。



コンボは羅神曳光砕。多段でカッコイイぞ。

### OHを多用する

投げは相手の打撃技で簡単に無効化されるが、OHはお構いなし。こんなことはデドアラプレイヤーであれば誰でも知っていることだが、使う状況を限定すれば絶大な効果を発揮する。

とうぜん全キャラ共通で起き上がりを攻めるときに使うことになり、起き蹴りを出す出さないは問わず、相手が起き上がるタイミングのみで使っていく。そして、あやねの使うOHは一番ベーシックな雪刀(⇨H)。発生フレームが最速であるのとその後の状態が最高に良いことがその理由になる。ただ、前進する距離は短いので、密着状態から使う心掛けが必要になる。相手との距離が遠い場合は、桃扇花(⇦⇨H)や雪崩車(⇩⇦⇨H)に変化させるといい。

なお、相手がしゃがみ状態や下段起き上がり蹴りの場合は、そのまま雪刀を霜刀(⇦H)に置き換えるだけでいい。両技の発生フレームはまったく同じなのでタイミングを変える必要はなく、要は相手が立ち状態なのかしゃがみ状態なのかの読みだけになる。



雪刀成功後は再びOHチャンス。もう一度雪刀か霜刀だ。

そして、雪刀を決めた後の状態が最高に良いと言った理由は、この起き上がりにOHを重ねているのと同じ状態になっていると解釈できるからである。つまり、雪刀後の雪刀は打撃技で止めることができないため、単純に相手が立ちPを連打しているだけではずっとハマり続けるのである。

ならば、相手はしゃがんだり下Pで対応してくるだろうがそこは読み合い。あやね側が霜刀であれば再びOH地獄に陥ることになり、同じ選択肢を迫ることができる。

なお、ディフェンス側は立ちかしゃがみの選択肢のほかに投げ技を出せばあやねのOHは防ぐことができる。




技ごとつかむOHも相手に投げを置かれるとツライ。

今回は戦略よりもポイントで使用する技を重視した。試していない技があったら使ってみてね。

# リュウ・ハヤブサ

攻守のバランスをうまく取ってこそ大技（飯綱）も決まりやすいというもの。単調な連係は禁物だ。

担当 C-LAN

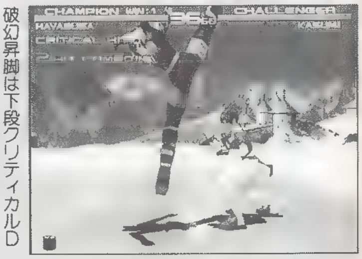
## クリティカル誘発後…不確実性の時代

ハヤブサのクリティカル誘発技ヒット後のコンボは、以前紹介したように昇旋刀（⇧P）などを1発挟んだのち、破幻昇脚（⇧K）で浮かせて鬼哭神蹄脚（H+K・KK）でフィニッシュ、というのがダメージも高く、バイマン、バースなどの重量級にも入るので使い勝手がいい。これを軸として、破幻昇脚をピンポイントホールドされるようなら裏の選択肢としてカウンター投げを狙っていく。

だが、初めのころは面白いように決まっていたこのコンボも、対戦相手が慣れてくるにつれ、成功率は目に見えて落ちてくるはず。

この択一攻撃（?）は一見合理的なように思えて、実は片手落ちである。破幻昇脚は上段攻撃なので、下段ピンポイントDHを入力されると相手はしゃがみ状態なので空振りする。投げ技も同じ理屈で決まらない。

そこでこれに破邪膝蹴りなどの中段攻撃を組み込んでいくのが自然な流れになる。ホールドの存在によって立ち会いの攻防に不確定要素が大きく絡むこのゲームだが、3D格闘の基本でもある「立ち状態を崩す技」と「しゃがみ状態をを崩す技」でガードを揺さぶるという基本は変わらない。考え方の違いでしかないのだが「破幻昇脚がDHされるから投げ」ではなく「上段KがDHされるからそれ以外の属性（この場合中段K）。この二択を強力にサポートするのが投げ」と捉えてみよう。




破幻昇脚は下段クリティカルDHで空振り。投げも同様。

## デンジャーゾーンを考慮に入れた技の選択

通常リングが極端に狭いデドアラにおいて、デンジャーゾーンの存在は重要だ。

特にハヤブサの場合、首切り投げなど、相手を遠くに運ぶ技が多いので、デンジャーゾーンのまったく絡まないラウンドはそうそうないはずだ。

デンジャーゾーンに踏み込んだら、相手にいかに受け身を取らせないか、ということも考えて技を選択していこう。

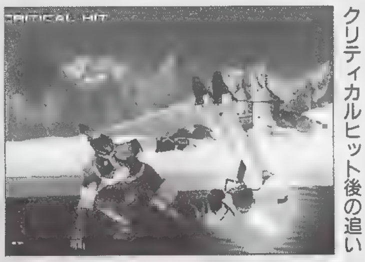
たとえば先述のクリティカル後のコンボも、デンジャーゾーンなら破幻昇脚↓破幻降龍脚（⇧KK）↓（バウンド）↓鬼哭神蹄脚とすれば大幅なダメージアップが見込める。

このような、デンジャーゾーンに適した技を挙げていこう。入れる機会としては、やはりクリティカル誘発後や空中コンボがメインとなる。

●斬魔蹴り（⇧H+K）

小さくジャンプして上から蹴り下ろす中段攻撃。ピンポイントホールドされても背後を取られるだけですむ。とはいえ背後投げ確定なのでリスクは低くはない。技ヒットから着地までの時間が短いので受け身を取られにくい。発生が28フレームと遅めなため、素早く回復されると潰される恐れあり。

破邪膝蹴りのかわりに使ってもいいが、足刀蹴り（⇧K）クリティカルヒット後の追い打ちとして特に有効。バウンドしたら間髪入れずに鬼哭神蹄脚で拾える。ただし重量級には八の字スタート時は入らないので昇連弾（PPK）などにする。




バウンド期待値が高い斬魔蹴り。足刀蹴り後に有効。




鬼哭神蹄脚による追い打ちは予約気味の早い入力で。

●陣風脚（⇩H+K）

クリティカル状態にヒットすると、少しだけ浮いて着地するので受け身のタイミングが計りにくい。斬魔蹴り同様足刀蹴り後の追い打ち向き。

バウンド後は自動的に逆立ち状態に移行するので旋刃脚（KK）や天砲脚（P+K）で拾えるが、最速の昇連弾でもOK。PPだけ先行入力しておき、バウンド確認してからKを押すといい（受け身を取られたらやめる）。

回復されやすいのが難点。



陣風脚後はPPだけ先行入力しておき…。



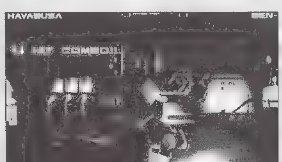
バウンドを確認したらKを押して昇連弾にしよう。

●裂空落震牙（⇧P+K・K）

連携技なので比較的受け身を取られやすいが、中段Pという属性はハヤブサにとって貴重である。

●光輪脚（⇦K）

典型的な叩きつけ技。受け身は取られにくいが上段Kなので破幻昇脚で浮かせた後に決めたい。重量級には入らないので注意。




「いかにも叩きつけ」な光輪脚。破幻昇脚ヒット後にオススメ。

このほかにも、タイミングをずらす技やモーション発生から着地までが早い技は日輪脚（⇧K）や四方投げ（⇧H+P）、OHの隼蹴り（⇩⇦⇨H）などいくつかある。だが受け身を取られにくいとはいえ、当然ながらバウンドコンボが確定するわけではない。狙いすぎるあまり、露骨にならないていどに使っていこう。

## 心理的優位を活用するOHの狙いどころとその後

他キャラ同様に、ハヤブサも⇨HのOH、槍影狩は要所要所で使っていきたい技。もともと小回りの利く単発打撃を多く持っているだけあって、たとえ厳密には不利な状態であっても使える局面はある（相手が人間だからこそ、という部分が大きいが）。

たとえば下段の地旋刀（⇧P）。これはガード時はもちろん、ヒットしても8フレームも相手が先に動ける。だが実戦では、地旋刀後に最速で技を出されることはあまりない。これはここから連携する地旋脚（⇧P⬇K）の存在が少なからず影響しているが、こういう技は少なくない。

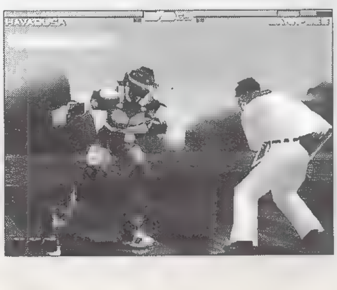
近距離では使用頻度の高い破突（⇨P）にしてもノーマルヒットで5分、ガードされると6フレーム不利で立ち投げが確定するが、実際に返すには読みが必要になる。

返し技感覚で使うのもいいが、「オフェンシブ」という言葉が示すとおり、OHは攻めの連携にも使える万能技。破突や地旋刀以外にも、連弾（PP）など、スキが小さくその後の連携がある技から繰り出していくのがベストだ。

槍影狩後はハヤブサが7フレーム先に動ける。確定追い打ち技はないが、このゲームの基本概念でもある「打・投・掴」で三択を迫れる（正確には二択になる）。

1つの選択が、再び槍影狩にいくというもの。これを回避するには相手は投げを置くか、下Pなどの下段技を出すしかない。

これを潰すには中段の打撃技を出せばいい。必然的にカウンターヒットするので、クリティカルを誘発できる破突あたりがベストだろう。




槍影狩×αが投げで対応され始めたら破突でクリティカル狙い。

# FAX専用注文書（代引・後払い）

※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

**ご注文主**

| お名前（ふりがな） | 電話番号（市外局番／局番／番号） | 性別（1男 2女） | 生年月日（西暦 年 月 日） |
|---|---|---|---|
| | | | |

| 郵便番号 | ご住所（ふりがな） |
|---|---|
| □□□-□□□□ | 都道府県 |

**ご注文商品**

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | 送料： | 円（手数料 円） | |
| 商品数量 | 点 | | 合計金額 | 円 | |

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

| 会社記入欄 | |
|---|---|
| 処理日 | |
| 伝票No. | |

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

**フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）**　（コピー可）

（キリトリ線）

---

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区

神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社

読者サービス部　行

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

## ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

### ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

| 枚数 | |
|---|---|
| 枚中 | 枚目 |

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

| FAX | 市外局番 | 局番 | 番号 |
|---|---|---|---|
| | | | |

(キリトリ線)

## 下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

## 商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

**本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。**

### 注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

**FAX専用注文書（代引・後払い）** ※○を付けてください　**矢印の方向に送信してください**

| ご注文主 | | | |
|---|---|---|---|
| お名前（ふりがな） | | 電話番号（市外局番・局番・番号） | 性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日 |
| 郵便番号 | | ご住所（ふりがな）都道府県 | |

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| B-5 | メルティバインダー'97 | 1 | | | |
| G-25 | メルティテレカケース | 3 | | | |
| G-26 | メルティマウスパッド | 2 | | | |
| | | | 送料： 円（手数料 円） | | |
| 商品数量 | | 点 | 合計金額 | Ⓐ9005円 | |

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

| | | |
|---|---|---|
| 代引き手数料 | 商品の料金が10,000円まで……………700円<br>以降プラス10,000円ごとに……プラス400円 | （例）10,000円… 700円<br>20,000円…1,100円<br>30,000円…1,500円 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| お名前 | | 電話番号 | |

※事故防止のため必ずご記入ください。

**フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）**

(キリトリ線)

| ご注文主 | | | |
|---|---|---|---|
| お名前（ふりがな） | ㊞ | 電話番号（市外局番・局番・番号） | 性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日 |
| 郵便番号 | □□□-□□□□ | ご住所（ふりがな） | 都道府県 |

| ご注文商品 | 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | 送料 | | 円 |
| | 商品数量 | | 点 | 合計金額 | | 円 |

| | |
|---|---|
| 保護者名 ㊞ | 会社記入欄：処理日 |
| E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください） | 伝票No. |
| お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い | |

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

秋葉原にそびえ立つ

# トライアミューズメントタワー

03(5295)2345

営業時間10:00～22:00(金・土曜は23:00)

## 新作ゲーム情報

ダンスダンスレボリューション 2nd STAGE

ビートマニアDX

ギターフリークス

グラディウスⅣ(3台入荷予定)

## イベント結果発表

バーチャロンオラトリオタングラム大会

### 南北決戦！

プレイランドエフワン(連邦軍)

VS

トライアミューズメントタワー(ジオン軍)

結果はジオン軍(トラタワ)の勝利!ブライト艦長の善戦に苦戦を強いられながらも層の厚さでからくも「コロニー落とし」は成功しました。

エフワンの方々 ありがとう ございました。→



## その他のお薦め

イラストコーナー開設

コミュニケーションノート増設

ハイスコアコーナーもますますヒートアップ

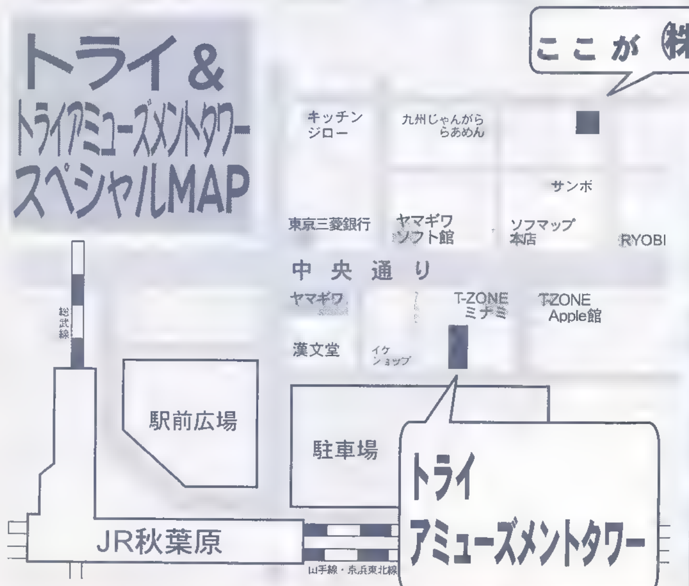
## レトロゲーム フロア案内

**7F** ロッドランド・ニンジャウォリアーズ・ドラゴンブリード・達人・ドラゴンバスター・フェアリーランドストーリー・COSMOPOLICEギャリバン・エイリアンズ・イエローキャブ・ファイヤーバレル・アッポー・ソンソン・ギガンデス・最後の忍道・ソロモンの鍵・メルヘンメイズ・ローラーゲームス・マジックソード・ポパイ・ペンゴ・雷電・レモンエンジェル

**6F** ルパン3世・ギャラクシーフォース・リバーパトロール・フロッガー・テラクレスタ・熱血高校ドッヂボール部・スパルタンX・エグゼドエグゼス・戦場の狼・ワードナの森・アテナ・魔界村・ジャンプバグ・特殊部隊ジャッカル達人王・スターフォース・スクランブルフォーメーション・ロストワールド・スクランブルスピリッツ・エクセリオン・グレートラグタイムショー・ストライクガンナー・ボンジャック・SDI・ドルアーガの塔・ファイティングファンタジー・エスケープキッズ・トリオザパンチ・影の伝説・ロードランナー・忍者くん～阿修羅の章～

**5F** ナイトストライカー・ダライアスEXver・コンバットスクール・レインボーアイランド・バトルクロード・海底大戦争・イメージファイト・レイフォース・レイストーム・Mr.HERIの大冒険・セクシーパロディウス・パイプドリーム・ガンフロンテイア・グラデイウス・グラデイウス2・グラデイウス3・アルテイメットエコロジー・ドカペン2・J.J.スクォーカーズ・マーベルランド・ダライアス外伝・D&D～シャドウオーバーミスタラ～

## トライ&トライアミューズメントタワースペシャルMAP




## 期待の新作ゲーム

予約受付中

| ゲームタイトル | 価格 | 入荷予定日 |
|---|---|---|
| ストリートファイターIII 3rd IMPACT | 未定 | 未定 |
| ギガウィング | 未定 | 未定 |
| パワーストーン | 未定 | 未定 |

## ㈱トライ

TEL.03-5295-0667

FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間:10時～20時(日祭・祝日は18時30分まで)

トライホームページ http://www.try-inc.co.jp



# てんこもりシューティング
TENKOMORI SHOOTING

## 自分のレベルに合わせてね

**基本的に完全攻略は…できません(本音)。でも、各ゲームともコツはあるから参考にしてね。**



担当：キャサ夫

前号でとりあえず一通りのゲームを紹介したわけだけど、実際に遊んでみたかな？中級なんて余裕だぜ!と意気込んで、いきなり上級を選んだ読者がいると思うけど、だいたい結果は想像つきます。

　どうでした？難しかったでしょう。このゲームの上級コースをはじめてのプレイで、クリアできた人は超人！鉄人！変人！の称号をプレゼント!!というか、絶対にいないと思うけど…。で、全部で26種類のゲームがありますが、プレイしてみて、ある程度、どのゲームが得意で何が難しいか、やってみた人は分かると思います。

　このゲーム、2面以降からゲームセレクトがランダムで4つ選択と、極めてランダム要素が強いわけですが、個々のゲーム内容もなかなか、プレイをする度にパターンも結構変わったりします。だから、完全攻略を記事連載するということは不可能!…なので、無責任かもしれませんが、ちょっとしたアドバイスを各ゲームでしていきましょう。これを参考にして頂けると、幸いです。

### そこのあなた、知ってても損はしないよ

### ゴキブリ

　コツを掴めば難易度的にも簡単なゲームになる。ボタンを押すと、スプレーが噴射されるのだが、これは一応押しっぱなしでもOK。だが、適度な連射をしたほうが攻略はしやすい。

　ポイントとしては、画面中央でゴキブリを退治するよりも、画面上、または下の部分からゴキブリが出現するので、そこで徹底的に退治しよう。

　また、スプレーを噴射する際、一方向だけにするより、適度な連射で、左右に振りながら広範囲に噴射すれば、退治のスピードも早くなるはず。



出現地で広範囲に噴射しつつ、徹底的に退治しろ!

### リンゴ

　青と赤の2つのリンゴが降ってくる中、赤だけを射撃するゲーム。几帳面なプレイヤーだと、赤だけに徹底して狙うでしょう。でも、よく観察すると、たくさんの赤リンゴの中に青リンゴが数個の場合が多い。多少の損より、目先の獲物!これをモットーにプレイしよう。

　なお、このゲームは連射も必要となっているので、それも忘れずに。



赤リンゴの中に数個の青リンゴがあるけど、場合によってはシカトしろ。

### ハート

かなり強力な運ゲーです。しかし、邪魔をするキャラクター、特にうっとうしい犬なんかは（基本的に邪魔キャラ全部）、わざとハートをぶつけて、襲ってきたところを引き付け、さらにもう1発ハートを当てる。すると、一瞬邪魔キャラの動きが止まるので、そこを避けて再び目的を実行すれば、成功率もあがるかと…。なお、このゲームもハートを発射するのに、連射をすればたくさん出るようになっている。

### 殿様

　プレイヤーの観察力が優れていれば、問題なくクリアはできるゲームではある。基本的に回転している忍者には、直線の隙間が必ずできるようになっていて、そこをいかに判断できるかがポイントとなっている。

　違ったやり方では、2発の手裏剣のうち1発をわざと忍者に当てる方法。忍者の数が減ることで、殿様までの隙間が大きくなる。確実性をとるならば、この方法のほうがお薦めできる。



殿様まで一直線の隙間ができてるのが分かるかな？ここを狙え!

### 寿司

　わがままな客の注文通りにネタを選び、違うものだと投げ返されて、くらうとタイムロスになってしまう。

# 攻略地獄

ならば、注文される前に適当なネタを選んでみよう。ハズレれば投げ返されるが、避ければタイムロスにはならない。そこから注文通りのネタを狙うことができるので、2回チャンスがあることともとらえられるはずだ。



## 花火

白と黄色の宇宙人が出現するが、基本的に黄色を撃てばコンボがつながるように仕組まれていて、1編隊すべての宇宙人を誘爆することができる。ただ、ウェービングしながらの場合は、画面中央で黄色の宇宙人を狙うようにすること。

このゲームは宇宙人の出現パターンを覚えることで、よりクリア成功率もあがる。出現パターンはそんなにないので、黄色の宇宙人がどういう現れ方をしたかで判断できるようになるのが、理想的。



露骨に黄色の宇宙人だけを狙っていれば、道は開けるのだ。



## 誘爆

左右から出現する飛行機を3発のミサイルで、できるだけたくさん破壊するゲーム。飛行機は3段から出現するのだが、よく見ると、途中で出現進行方向が反転するときがある。さらに一番上の段の飛行機には出現の仕方に特徴があり、一定の遅い飛行機→一定の早い飛行機と繰り返しで飛んでいる。だから、遅い飛行機に早い飛行機が重なるタイミングでミサイルを撃てば、大量の飛行機を1回で破壊が可能。慣れてくると、下の段を飛んでいる飛行機から誘爆で、一番上の飛行機まで引っ張ることができるようになるので、練習してみてくれ。



最上段の飛行機出現パターンに集中することが重要だぞ。



## 火山

レバーをグルグルと高速回転させることで、火山のパワーを溜める。そして、火山弾で飛んでいるUFOを破壊するのだ。意外にレバーを左右にガチャガチャとやりがちだが、効率よくパワーを溜めるならレバーを素早く回転させたほうが確実。

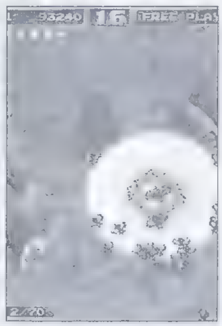
UFOを破壊するコツは、できるだけ画面内にUFOが溜まるまで待つ。そして、一杯なったら噴火！結構、数機のUFOが出てきて、もったいないと噴火しがちだが、逆にパワーを溜める時間がもったいないし、パワーを溜めながら待っていれば、たくさんUFOは出現するので、心配はしなくてよい。



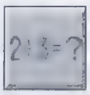
## 一発ボンバー

たくさん出現する敵をひたすら避けて、ノルマの数だけボンバーで巻き込むことができればクリアになる。

このゲームはコツというよりも、いかに敵をうまく長い時間避けることができるかが勝負。基本的なポイントは、もちろん避けることも重要だが、ボンバーを投下する際、極力画面中央で行うこと。これが大切だ。もし画面はじで投下した場合、爆弾が蝿を巻き込むことができる範囲が決まっているので、たとえたくさん画面に敵がいたとしても効率がよくないので、クリアできないということも出てくるので注意してほしい。



たくさんの敵がいても、画面端で投下すると効率悪し。

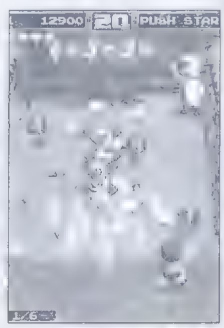


## 算数

このゲームは、単純に計算が早い人にとっては有利になるだろう。しかし、やや頭に問題がある人のための攻略法も2つあり。

1つは、答えとなる数字が書かれた玉をすべて撃つこと。基本的に間違った答えの玉を撃っても、直接のタイムロスは生じない。ただ、罰として火の玉が5WAYで飛んでくる。これをくらうとタイムロスだ。火の玉をくらわない自信があれば、お薦めできる攻略法だとは思うが、くらうようであれば、普通にやったほうがいいだろう。

もしくは、後ろの人に計算してもらい、自分は答えの玉に集中。つまり、協力プレイってのもありかと…。



間違った答えを撃つと5WAYが飛んでくるので、注意しよう。



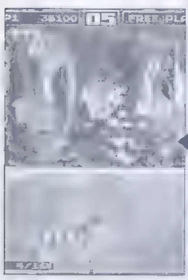
## 鉄砲魚

多分、26種類中一番難しいと思われるゲーム。できれば、選択肢から外すことをお薦めするが、一応クリアできる方法もある。

まず、鉄砲魚を画面左端もしくは右に移動させる。そして、反対側の葉の上にいる虫を斜めから狙うのだ。発射した水は貫通性があるので、これでたくさんの虫を撃ち落とすことができる。撃ち落とした虫は、反対側の水の中に落ちるので、回収作業に移る。で、回収したら、再び水面に出て、反対側の虫を斜めから狙い撃ち…。基本的にこの繰り返しをすることで、クリアも可能になるはずだ。なお、魚は水中のほうが方向転換が早いのも忘れてはいけない。



まずは端から反対側の虫を斜めから撃ち落とす…。



で、落ちた虫を回収。繰り返せばクリアは見えるが…。

## 目指せ、上級クリア！

てんこもりシューティングをやるからには、やっぱり一番難しい全9面設定の上級コースを制覇してもらいたいもの。ステージは9面しかないけど、各ステージクリア後にランダムで現れる4種類のゲームで、なにが出てもいいようにあらかじめの練習は必要だ。でも、自分にとって得意、不得意は必ずあるもの。

確実にクリアを狙うなら、まずは1面で26種類の中で一番得意なゲームを選ぶことが大切。そして、クリア後の選択画面でも、もちろん一番得意なゲームを選ぶこと。

この選択画面は、ステージがクリアされる度に毎回シャッフルされて、運が良ければ同じゲームも出てくるが、基本的には何が出てくるか分からない。だから「一番得意なゲームを後に残して二番目に得意なゲームを選ぶ」という行為は、実は無駄。たとえそれが、次のゲーム選択画面にあったとしても結果論に過ぎない。このゲームは後先考えず目先のことだけを考えてプレイするのが重要だぞ。

最後に、今回は数多いゲームの中でも、シューティングというより「狙い系」のゲームをピックアップしてワンポイントで紹介させてもらったわけだが、ハートの狙い撃ちと鉄砲魚、タイムクライシス？といったゲームは特に難しく、できれば選ばないことを薦める。それ以外の狙い系のゲームは何度か練習すれば、簡単にコツを掴むことができるだろう。

これが克服できれば、残るはラスボス。これも強いぞ!!

# キミは白ヴォルドを見たか!?

FIGHTING LAYER™

エージャックスが参戦し、すべてのキャラが出揃った！が、残念ながら今回が最終回。



わかっちまえば楽勝、楽勝！

## CPU戦 ラスボス&動物攻略

白ヴォルドや真ランスナイトの出現条件も大公開だ！

担当：GED

### ラスボス「ヴォルド」

ガード不能にさえ注意すれば難しくはない。隙の大きい技を覚え、反撃あるのみ。

#### まずはヴォルドの技を知ること

1ラウンド取るとファイトスタイルがガラッと変わるヴォルドだが。モード別の話の前に、まずはヴォルドの必殺技をひと通り説明しておこう。

**●エアーチェイス**

左右の壁を高速で往復し、跳び回る技。画面端でガードして待ち、近くに着地したらその隙に連続技を叩き込もう。

**●ドロープラッド**

覆いかぶさるように跳びかかるガード不能技。ジャンプモーションを見たら昇りジャンプ攻撃で迎撃するか、軸移動でかわそう。捕まった場合は、レバガチャ&ボタン連打でダメージを軽減しよう。

**●カオステロリスト**

プレイヤーめがけて上空から急襲するガード不能技。壁に跳び付き、よじ登るモーションを見たら動かずに待ち、「引きつけて」軸移動でかわそう。かわした後は最大のコンボチャンス。

**●チャイルズプレイ**

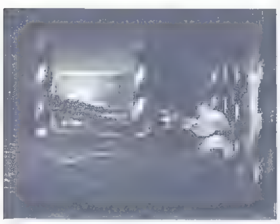
両手でひっかくように手を振り回しながら突進する攻撃。ガード後に投げてしまおう。

**●イミテイト**

当て身返し系の技で、自キャラとヴォルドの存在を入れ替え、さらに自キャラの攻撃を引き継いで攻撃する。バレッジブロウを取られるとかなり危険なので、確定状況以外での使用は控えよう。

**●ラブソルジャー**

股間の巨砲から周囲に弾丸を連射する攻撃で、ガード不能のバレッジブロウ。さいわいバレッジブロウは1つしかないので、「光ったら跳び込む」でOK。跳び越したら連続技のチャンスだ。



第1形態は、画面端で待ってエアーチェイスの隙を狙っていく。

#### 各モードで何を待つ？

第1形態では、エアーチェイスを多用してくるので、手堅く画面端で待ち、近くに着地した場合のみ連続技を狙っていくといい。遠い場合は無理に追わないほうがいい。

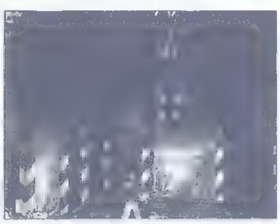
ほかの攻撃に対しても画面端ガードでOKだが、ごくまれにガード不能技がくることもある。念のため心に留めておこう。

第2形態は、イミテイトやガード不能技の使用頻度がかなり高くなる。むやみに手を出すとイミテイトの的にされるので、手堅く勝つにはやはり待つことをオススメする。

エアーチェイスがこないので画面端にこだわる必要はなく、しゃがみガードで待ち、ガード不能技に注意していれば難なく勝てるはずだ。カオステロリストの隙に連続技を叩き込んでやろう。ちなみに、スライディングをガードした後も反撃のチャンスだぞ。



イミテイトに注意！反撃技以外の打撃は危険だぞ！



カオステロリストは引きつけてかわす。早すぎるとぶつかるぞ。

ハイブリッドアルゴリズム搭載！

### 白ヴォルド登場！

この姿こそがヴォルドの真の姿。条件を満たし、ヤツに挑め！

出現条件（後述参照）を満たすと、なんとヴォルドが白いコスチュームで登場！

白ヴォルド最大の特徴は、「2つのモードを併せ持っている」という点。エアーチェイスなどに混じり、1ラウンド目からガード不能をバンバン織り交ぜてくるぞ。

ただ、持っている技が同じだけに、個々の技への対処法は変わらない。ノーマルヴォルドにきっちり対処できるなら決して難しくはないはずだ。

#### ○出現条件

- ・スーパーイリューションを使用しない
- ・すべてのラウンドをバレッジブロウでフィニッシュ
- ・ブレア、アレンのいずれかを乱入させている



2つのモードが融合している白ヴォルド。1ラウンド目から容赦なし！

## 真のラスボス「真ランスナイト」

基本はランスナイトと同じだが、よろけの条件が違うぞ。

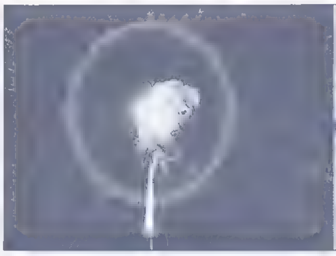


落下中のプレイヤーキャラを襲う渾身のランス！



スーパーイリュージョンで回避せよ！

成功



無傷で着地し、バレッジブロウゲージも満タンに。

失敗



グハァッ!!体力は半分だし、おまけにピヨッてる…。

### カウンターでよろけさせろ！

出現条件を満たし、ヴォルドを倒した者のみが挑むことのできる「真ランスナイト」。

左上の連続写真のように、ヴォルドを倒した直後からすでに闘いは始まっている。ボーッとしてスーパーイリュージョンを使い損ねないように注意しよう。恐ろしいことに、落下中にランスをくらってしまうと、半分以上体力を奪われ、ピヨりスタートとなってしまうので、もしくらってしまった場合はスーパーイリュージョンで急いで回復しよう。

基本は、道中に出てきたランスナイトと同じ。しゃがみガードで待ち、上段から大きく振り下ろされる中段攻撃のみ立ちガードすればOKだ。

よろけの条件は、「カウンターで必殺技以上の攻撃を当てる」こと。ノーマル・ランスナイト以上に防御力は高いが、やはり投げには弱いので、ガード後に必殺技やバレッジブロウをでよろけさせ、投げてしまおう。

バレッジブロウゲージを稼ぎつつ闘う場合は、左の連続写真のように投げる前にジャストヒットの打撃を与えてから投げるといい。投げた後もランスを装備するまでは攻撃してこないので、起き上がりに数発のジャストヒット技を叩き込むこともできるぞ。

### ○出現条件

・ランスナイトを倒す
・ブレア、アレンのどちらかを乱入させている
・動物、中ボス、ラスボスの3体に対して、ラウンドを落とすことなくKO勝ちする（タイムオーバー勝ちは不可）



まずは、ガード後にカウンターでよろけさせる。



ゲージを稼ぐなら、ジャストヒットを刻んでから投げよう。



起き上がり直後もジャストヒットタイム。結構稼げるぞ。

## 隼 FARCON

難しくはないが、タイムオーバーになりやすい点に注意。

上空をフラフラ跳び回り、近付こうとするとすぐに逃げるファルコン（以下、隼）。

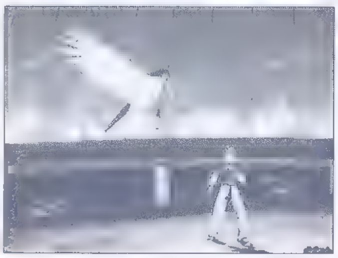
隼の攻撃は3種の突進がすべてで、どの攻撃も予備動作によって見切ることができる。では、各攻撃をチェックしておこう。

**●下段突進**
低空で水平に旋回したら下段がくる。ただ、突進回数が1〜3回と変化するので、1、2回目の突進をガードしてもすぐには動かないこと。

**●中段突進**
上空で、自キャラのほうを向きながらゆっくりと上昇したら中段がくる。立ちガード後に反撃しよう。

**●ガード不能のつかみ**
上空で宙返りしたらガード不能の合図。ジャンプ攻撃で迎撃してやろう。

単発攻撃の中段orガード不能の後が反撃のチャンスだ。



下段の後は無理に追わない。単発の中段、ガード不能の後が狙い目だ。

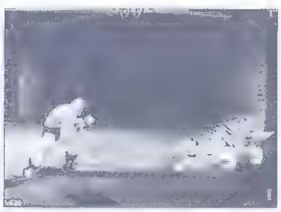
## 虎 TIGER

背を向けたときが攻撃のチャンス。突進は2回ワンセットだということを忘れずに。

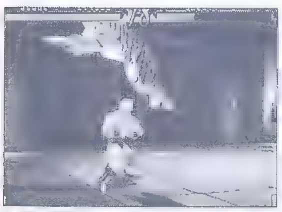
予備動作なしで繰り出される突進には、上段と中段の2種類あり、自キャラが空中だと中段、地上だと下段を使ってくる。中段の突進は対空性能も高いので、跳び込みは禁物だ。下段は2回ワンセットになので、1回目をガードしても安心しないように。

基本はしゃがみガードで、虎が背中を向けたときに下大Kなどで攻撃しよう。ほかの突進は予備動作を覚えてしまえば大丈夫。

予備動作のある突進は3種類あり、頭を低くしてうなったら「下段・ガード不能」で、頭を高くしてうなったら「下段・中段」、首をかしげたら「中段・中段」となっている。



うなり方を見て「1打目」のガード方向を判断しよう。



1打目の後に軸移動してしまえば、2発目のガード方向は関係なし。

## 鮫 SHARK

もっとも安定し、楽なのが鮫。尾ビレ中段をガードして反撃しよう。

鮫の攻撃方法は、突進と噛みつきの2種類しかない。

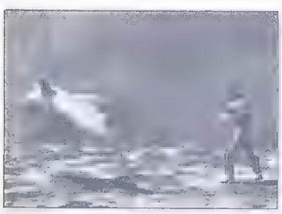
突進攻撃は2段攻撃で「上段・中段」となっている。2打目の尾ビレ中段をしっかりガードしてから反撃しよう。欲張ると逆に反撃されてしまうので、ジャンプ大攻撃や立ち大攻撃などジャストヒットを込めた重い一撃をたたき込もう。

上に腹を向けるように横転したら、ガード不能の噛みつきがくる。口を開けて近付いてきたら、ジャンプ攻撃をくらわせてやろう。

虎も同様だが、飛び道具を持っているキャラなら、遠くからそれを撃っているだけでもOKだ。



尾ビレ中段をくらうとピヨってしまうので、絶対にくらわないように。



横転はガード不能の合図。避けようとせず、ジャンプ攻撃を叩き込もう。

# ヴォ○グ・○ン似のスゴイ奴

# エージャックス

中ボス登場の最後を飾るのはワイヤーと爆弾を使うプレストン・エージャックスだ!!

担当：若人

| | |
|---|---|
| デットライン | →↓↘+P |
| スケープゴート | ←↓↙+P |
| フロントトラップ | ↓↙←+K |
| エルドラド | 相手近くで→↘↓↙←+P |
| サクリファイス | エルドラド後←↓↙+P<br>(追加)↑+PPP |
| ブレットフィスト | ↘+大P |
| ワイプハンド | ←+大P |
| デヴィデンス | PK同時押し |
| リモコン爆破 | 爆弾装着後↓↘→+P |
| EC※1 | 中P中P中P<br>小K小K小K |
| バレッジブロウ | |
| ネオデヴィデンス | PK同時押し&押しっぱなしで<br>→↘↓↙←後ボタン離す |
| ゴスペル | ↓↘→↓↘→+K |
| ストレイシープ | ↓↘→↓↘→+P |

※1：ECはイージーコンビネーションの略。

前号紹介したジョー、クレメンスに続き、最後に使用可能になるのは、あのワイヤー男エージャックス。そろそろ君のゲーセンにも登場しているころだと思うので、これを読んで遊んでみよう。

てなわけで、まずは気になる各必殺技の紹介から。

## 必殺技解説

●**デットライン**

攻撃判定が上方向に強いので対空技として使っていける。ただし、無敵時間はないので、少し早めに出しておく必要がある。なお、その跳び込み自体を迎撃できなくても、ブロウクワイツが発生することが多いので、その後の展開を優位に進めることができる。

●**フロントトラップ**

地面にワイヤーを走らせ、相手の足に引っかけて、自分のところまで引き寄せる技。弱、中、強と威力が上がるに連れリーチは長くなるが、軸ずらしで簡単に避けられてしまう上、技自体の隙が非常に大きいため、中間距離での牽制には不向き。連続技専用の必殺技と認識しておこう。

●**スケープゴート**

下段攻撃以外を返せる当て身技。相手の跳び込みや通常技のキック、必殺技などを返した場合は当て身後、蹴りを一発。

通常技のパンチを返した場合は、殴ると同時に相手の体に爆弾を設置するぞ。この爆弾は後述するリモコン爆破で爆発させることが可能だ。

●**エルドラド**

追加入力でサクリファイスに移行できるコマンド投げ。投げ間合いは狭いが、サクリファイスにうまく繋げられればなかなかの威力なので、隙あらば狙っていきたい技だ。なお、サクリファイスのコマンドが技表では右向き時のものになっているが、エルドラドは相手との位置が入れ替わるので、コマンドが逆になることに注意しよう。


位置が入れ替わったら、追加コマンドを一気に入力しよう。

●**ゴスペル**

相手が空中にいるときにのみ成立する対空専用の投げ技。跳び込みにつぶされるので対空技としては使わず、スーパーキャンセル（以下SC）して連続技で使うのが正しい使い道だ。なお、この技が決まったあと、↑+P連打で組み合いの状態になり、相手との連打勝負に勝てばエルドラドに移行。さらに、サクリファイスに繋げられるので、成功すれば大ダメージを望めるぞ。


組み合い時の連打勝負に勝って、サクリファイスを決めろ！

●**ストレイシープ**

パンチ8発による打撃技のバレッジブロウ。連続技に使うもよし、無敵時間を有用して相手の連携に対する割り込みやフォローに使うもよしだ。

●**ネオデヴィデンス**

少し特殊な入力を必要とするこの技はハードアタックからの派生技。ボタンを押しっぱなしにして、レバー入力後ボタンを離せばゲージを1本使用して発動する。性質はガード不能技なので、しゃがみ中Kなどをキャンセルしてから出せば強力連携攻撃になる。

●**リモコン爆破**

爆弾を相手に設置した状態で使うことができる必殺技。一応ガードされるので確実にヒットさせたいのなら、相手が空中またはダウン状態のときに出すといい。一例を挙げると、しゃがみ強Kでダウンを奪ったあと、すぐに出せば確実にヒットさせられる。なお、爆弾を設置する技はスケープゴート(パンチ系当て身)ゴスペル、ストレイシープ、ネオデヴィデンスの4つだ。


爆弾設置に該当する技を決めると、相手の腰or頭に爆弾が着く。


そしたらコマンド入力してポチッとな…。ドキドキの瞬間です。

## 特殊技も忘れずに

エージャックスの持つ特殊技は使い勝手のいいものがそろっている。ひとつは裏拳のワイプハンド。そしてもうひとつはブレットフィストだ。

まずはワイプハンドだが、これはガードされても有利な状況に立てる技。しゃがみ中Kやハードアタックに連携させて相手のガードを揺さ振っていくことができるぞ。また、ヒットしていれば、後述する連続技を狙っていける。攻勢、または大ダメージへの布石として立ち回りで出していこう。

次にブレットフィスト。こちらは相手との軸を少しずらしながらスライディングする技で、突進力があるので中間距離から不意に出すことによって相手の意表をつける。また、軸ずれを利用して相手の起き上がりに密着から重ねれば、めくり効果を得られるぞ。


起き上がりに密着してうまく重ねられればめくりになるぞ。

## 即戦力連続技

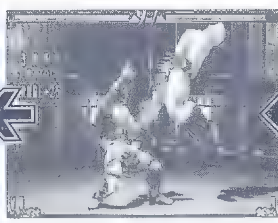
最後にエージャックスの基本となる連続技を紹介しよう。

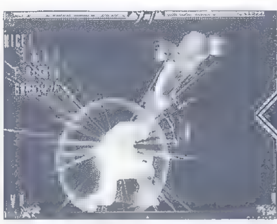
●しゃがみ中K→弱フロントトラップ→デットライン→ゴスペル

フロントトラップで相手を引き寄せて、デットラインで追い打ちし、すかさずSCゴスペルを決めるという連続技。デットラインからゴスペルへの繋ぎにコマンド入力の速さが要求されるが、練習すればそう難しくはないはずだ。この連続技は跳び込みからはもちろん、ワイプハンドからも狙っていけるので、決められる状況は結構多い。威力のほうもかなり高く、ゴスペルからのシフト（↑+P連打後、サクリファイス）を決められれば、さらに威力が上がるぞ。

なお、フロントトラップはガードされると隙が大きいため確実に反撃を受けてしまう。相手が反撃してくると思ったらSCストレイシープでフォローしていこう。


しゃがみ中Kから弱のフロントトラップで相手を引き寄せ、


デットラインで引き寄せた相手に追い打ち。そして、さらに…、

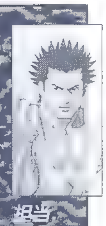

素早くSCゴスペル。連打に自信があれば組み合いに持ち込め！

# 格闘家たちの薄暮

## ～そして陽はまた昇る～

今回で攻略は最後となるが、今後も闘い続ける格闘家たちのために、キャラクターごとにワンポイントアドバイスをしておこう。

### 鉄雄



担当 GYU

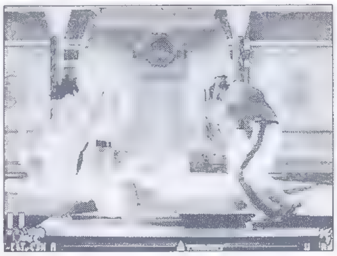
戦術自体に大幅な変化が見られない鉄雄だが、ちょっとだけ勝率向上に結びつくテクニックをここで紹介しよう。

まず1つ目はジャンプ中パンチで、実は通常よりも高めの打点で繰り出すと2段技になるのだ。これでヒット数がちょっとだけ強まったね。



実は2段技のジャンプ中パンチ。ヒット数を稼げ！

2つ目はバレッジブロウの荒行事。ただ繰り出すだけでも十分威力は高いが、実はチャージすることでさらに威力を上げられるのだ。チャージが長すぎると相手に逃げられてしまうが、ギリギリまで粘ってダメージを稼ごう！



威力が上がるからといって、ためすぎはイカンよ。

### ジョージ

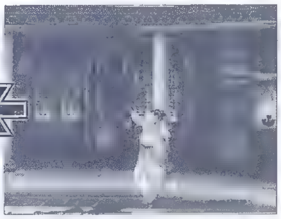


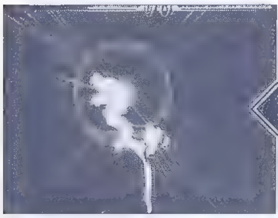
担当 アディオス

前号でも書いた"三角跳び"について、ちょっとした補足をしておきたい。

1つはお遊びネタで、壁際（相手が壁を背にしている）でジャンプ攻撃を当てた後にでも、三角跳びはできるというもの。実戦ではほとんど意味ないが、屈辱的なトドメとしてはなかなか最適だ。

もう1つは三角跳びで回避した後、相手が着地際に反撃してこようとしたときの対処法。簡単なのはそのままジャンプ攻撃に移行するというもので、判定の弱い技なら勝てる。しかし判定の強い技でこられると…。そこでファランクスを使うわけだが、注意したいのがその入力方法。ジョージの向きを基準にして入力すると出ないようになっているのだ。つまり画面左側から跳んで三角跳びした後は、"↓↘→↓↘→＋Ⓚ"というわけ。





三角跳びでの回避を狙われたなら…、ファランクス。でも入力方法には気をつけよう。

### ホン



担当 GEO

以前、ホンの対戦攻略でキックコンビネーション（以下、KC）のキャンセル表を載せたが、空キャンセルを利用すればキャンセル可能技以外のポイントでも必殺技を繰り出すことができる。では、代表的な空キャンセルの活用例を紹介しよう。

ハードアタックでよろけさせた後など、連続技としては「立ち大K→立ち中K→立ち中K→（立ち大K空キャンセル）大瞬月腿 or 大裏式双腿」がオススメ。バレッジブロウにつながる大裏式双腿を狙っていきたいが、キャンセルタイミングが大瞬月腿よりもシビアなので、早めのキャンセルを心がけること。

KCによる牽制や連携の最中にジャンプされた場合にも、空キャンセル大瞬月腿が役に立つ。KCの4打目を出す前なら、いつでも空キャンセル大瞬月腿を対空技として使えるからだ。跳び越されないように早めに出すこと。

空キャンセルする際は、大Kボタンを中指と人差し指で「タタッ！」と爪弾くようにボタンを連打するといい。



KCを見て跳ぶヤツは、空キャンセル大瞬月腿で落とす！

### ラン



担当 GEO

簡単にめくりが狙えるセットプレイを紹介しよう。やり方は、Pで投げた後にレバー入れっぱなしで跳び込み、ジャンプ中Pを繰り出すだけ。機動力が高く、投げを狙いやすいだけに実用度も高いぞ。

めくった後は、

①下小K(下段)からのコンボ

②ハードアタック（中段）からのコンボ

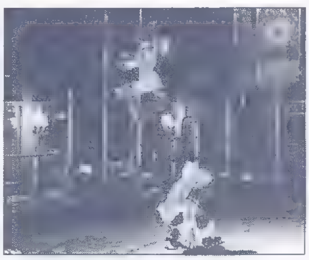
③投げ

などの選択肢がある。

①でのコンボは、以前にも紹介した「下小K1～2発→下中K→躰槌掌→連槌掌→桜花藍舞」を狙っていく。ゲージがない場合や起き上がりの重ねを目的とする場合は「下小K1～2発→下中K→躰槌掌→華散蹴（中）」にするといい。華散蹴後はレバー入れっぱなしで跳び込めば、ちょうど低い打点でジャンプ攻撃を重ねることができるぞ。ジャンプ大Kなどを重ねよう。

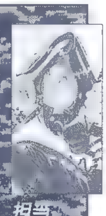
②は、下段を警戒している相手にかなり効果的。キャンセルではなく、ダイレクトに狙っていくことも大切だ。

③は、P投げにして再びめくりを狙うといい。



P投げの後は、レバー入れっぱなしでJ中P。ちょうどめくりになるぞ！

### ジャニス



担当 ももやん

前回の攻略では紹介できなかった、対中ボス戦専用のグッナイからの連続技を説明しよう。

●対ジョー連続技

小K→中P→中K→大P→大K→小P→中P→大P→中P→大P→EC→クリムゾン

ジョーのキックはダッキングなので、連続技に組み込むことは不可能。注意すること。



ジョーに対して、キックは不要。

●対クレメンス連続技

小K→中P→中K→大P→大K→小P→小K→中K→大P→EC→クリムゾン

●対エージャックス連続技

小K→中P→中K→大P→大K→小P→小K→中K→大P→大K→EC→クリムゾン

非常に簡単な連続技。6ボタン連続を2回繰り返し、ECに繋げるだけ。ECへの繋ぎは、要連打である。



エージャックスの大Kはよろけるので、ECに繋ぎやすいぞ。

### エクゾダス



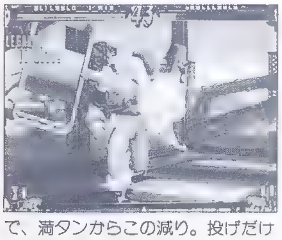
担当 ばんちょう GEO

エクゾダスにも超強力な連続技が発見されたぞ。それは「J大P→下中K→EXプレス→EXLT→（2発目にキャンセルしてEXプレス）→EC・（3発目に空キャンセル）EXLT」というもので、3ゲージ消費するが、ジャストヒットを含めれば、なんと9割前後もの体力を奪うことができる。EXLT後のEXプレスは投げ技なので当然スカってしまうが、そのモーションがかなり小さいため、ECにつなぐことができるのだ。



EXプレスをわざとスカらせ、つなぎに使っているところが渋い！

ほかのテクニックとして、「下小K2、3発でヒット確認してからEXプレス」なども覚えておくといい。もちろん、EXプレス後は前述同様の連続技につなぎ、EXLTを狙うこともできるぞ。



で、満タンからこの減り。投げだけでなく、打撃もイケてます！

## シャノン



担当 CHU

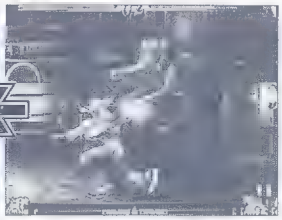
レイヤー発売当初に即戦力連続技を2つだけ紹介したが、それ以来連続技を載せてなかったので、今回はそのほかの連続技を紹介しよう。

■螺翔腿 or 翼腿 or イージーコンビネーション2 ･牙爪山

螺翔腿は地上にいるうちにキャンセルしないといけないので決め撃ちになる。底寝での確定した状況を逃さずに狙っていこう。翼腿とイージーコンビネーションはあらかじめ牙爪山を入力しておき、ヒットを確認してからボタンを押すぐらいの反応で十分間に合うので実戦的だ。

■(相手ステージ端付近で)イージーコンビネーション1 or 襲絶甲 ･牙爪山

ステージ端なら吹っ飛ばした後も牙爪山が届くので以前紹介した連続技よりも1段増やせるぞ。襲絶甲はおまけ。



ステージ端なら吹っ飛ばしても…、



拾える。もちろん牙爪山3段目！躍襲翼腿にしてもよし。

## ジグジット



担当 アディオス

これまでのキャラ別攻略で、書ききれなかった連続技を紹介しよう。

●ジャンプ攻撃 ･しゃがみ弱P×2↓しゃがみ中P↓キルザベア(or バレッジブロウ各種)

この連続技の利点はヒット確認が容易にできることと、不安定なイージーコンボに頼らなくてもいいことだ。ただ、しゃがみ弱P～しゃがみ中Pのつなぎは目押しなので、若干の練習が必要だ。

●立ち大P ･グレイトメイカー

ジグジットの〝二大高威力技〟を組み合わせたもの。グレイトメイカーはテラドライブ後の空中コンボにも組み込めるが、それでは段数補正が掛かって威力が落ちる。この2ヒットだとほとんど威力が落ちることはないので、目を見張るような威力があるぞ。



跳び込みからはつながらないが、リーチを利用して…、



キャンセル、グレイト！どうよ、2ヒットこの威力！

## 雪舟



担当 若人

雪舟でゲージを使わずにそこそこ減らせるコンボが見つかったぞ。内容はというと…、『しゃがみ中K↓中煽鎚 ･引き寄せ(追加入力) ･後方ジャンプ中K ･前方ジャンプ昇り大P』だ。煽鎚から引き寄せのところまでは以前紹介したコンボと同じだが、後方ジャンプして降り際に中Kを当てるところがちょっと違う。

ジャンプ中K後は相手が浮くので、浮いたところに前方ジャンプ昇り大Pを当てよう。ただし、このジャンプ大Pを当てにいく前にジャンプ中K後、少し前に歩かなければならない。そうしないとジャンプ大Pはスカってしまうぞ。



追加入力で相手を引き寄せた後、後方ジャンプ中Kを当てる。



そして、少し歩いてから昇り大P。空中で2ヒットするぞ。

ちなみに威力のほうは、実際ゲージを使ったコンボと大差ない。前述の注意点さえ気をつければそう難しくないので、練習していつでも決められるようにしておこう。

## カプリッチョ

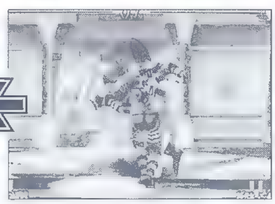


担当 GYU

カプリッチョをプレイしてるという時点ですでにマニアックだが、ここでよりマニアックに魅せるナイスコンボを紹介しよう！

そのナイスコンボとは、いわゆるダッシュ投げからの連続技のこと。コンボの手順は、ダッシュ投げから目押しでしゃがみ小パンチにつないで相手を浮かて、浮いたところをすかさず昇りジャンプ中パンチで追い打ち……。

さすがに威力は小さいが、そこらへんもマニアックっていうことで…。



小粋なコンボを1つ。ダッシュ投げで位置を入れ替えたら……、



目押しでしゃがみ小パンチ。これ相手を浮かせて……、



昇り中パンチでプチコンボ完成！なんとマニアックな……。

## フレア



担当 かつらん

今まではシュートキックばかりの攻略だったが、今回はスライディングアローの勧めを。やはり、相手との距離がやや遠いときは単純に跳び込むと落とされそうだし、その距離でシュートキックを出したところで当たるはずなし。

じつはスライディングアローは、相手の軸移動に対しても相性が良く、ホーミング性能も高い。よって、中間距離で奇襲的に使用してもかまわない。さらに、この距離であれば相手はしゃがみガードで固まっていることは少なくヒット率も悪くない。

もし、ガードされたとしても初めのうちは迷わずスーパーキャンセルしてフェアリーギフトでプレッシャーをかけよう。相手側にすれば分かっていてもくらう技。これは完全に読み切られるまでは使ってもOKだ。



スライディングアローは積極的に使っていきつつも…、



ハイッ！皆さんご一緒に。また「やっちゃったよ！」

## アレン



担当 はまー

破壊力が魅力のジャスティスフィスト。大をメインに使っていくことになるが、トリプルブレイクの追撃をこれでフィニッシュした場合、その硬直中に反撃されてしまう。

そこで、1ゲージ溜まるかどうか微妙な状況のときは、小を使うことをオススメする。もしこれが当たった瞬間にゲージが溜まれば、再びトリプルブレイクにつなぐことができるし、溜まらなかったとしても、隙が小さいので反撃されることはない。

●使える!?しゃがみ大P

レイヤーではリバーサルが簡単なので、相手の起き上がりに不用意に技を重ねるのは危険。とはいえ、もし当たれば大ダメージなのも確か。

そこで、どうせ重ねるなら確実かつ高威力の技を出していこう。その技とは、しゃがみ大P。攻撃判定がかなり長い間残るうえに、ここから立ち or しゃがみ中Kへつなぐことができる。さらにヒット時の「のけぞり」が長いので、確認してソウルフォースとジャスティスフィストを使い分けるのも簡単。一度試してみてほしい。



ジャストヒットにはならないが、大攻撃なので威力十分。

事務所：〒101-0021
千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F　(有)虎の穴　同人担当宛
TEL03-5256-2882 FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp　http://www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html

# ハイスコア烈伝

**多くのプレイヤーを虜にしたゲームは格闘ゲームだけではない。ということで、今回は歴史あるグラディウスシリーズに迫る！**

文責：キャサ夫

ゲーム業界には、さまざまな歴史があるということは、もう言わなくても分かってることだろう。マニアでなくとも「昔はテーブル筐体だったなあ…」とか、「ストIIは盛り上がったねえ」「いやいや、バーチャも凄かったよ」という声をたまに耳にするときがある。ゲームで1回も遊んだことがない人でも、なにかしら知っているものなのだ。

今でこそ世の中は、いわゆる**「音ゲー」**というものに興味を示しているが、それも時代の流れの一環に過ぎない。ちょっとでもゲームに携わったユーザーは、たまにその頃の環境、仲間、思い出といった話題で**昔話に花を咲かせる**。それは現在ゲームを一切触っていなくても、いずれ共通した話題を持っているものと出会い、話してしまうもの。

誰でもできる遊び、その中のジャンルの1つに過ぎない**「ゲーム」**。形はどうあれ、みんなができるからこそ、その歴史も深く刻まれ、いろいろな世界が作られていくのだ。そんなゲームの世界には**「ハイスコア」**という世界もある。これもまた歴史は長い。ハイスコアを意識し、それを公の場に示している者たちは**ハイスコアラー**と呼ばれているが、彼らもただゲームで遊んでいる、**いちユーザー**。

全体人口を考えると、ゲームでよく遊んでいる人たちの中、さらに点数に強く興味を持っている者たちなので、一握り、とても狭い世界かもしれない。そんな世界かもしれないが、誰もが知っているゲームで起こった歴史を知ってほしい。

## 1985年、グラディウス発売

分かりやすく思い出すとロスオリンピックの翌年、すでに**15年も前**のこと。コナミから横画面横シューティングゲーム**「グラディウス」**が発売された。

当時の印象としては、とにかくすべてが目新しい。自機のビックバイパーもカッコがよかったし、なんといってもパワーアップシステムが斬新だった。特に自機と同じ性能を持った、オプションを最高4つ装備する。レーザーにシールドを加え、フル装備にするのが初めは夢だったのだ。知らないプレイヤーがそれをやっているのを見て、たまにうらやましくなったりもしたことだろう。

演出やザコ、ボスなどのセンスもよく、有名なものだと突如出現するザブ、触手細胞、モアイ、逆火山なんかは今でも語り継がれるほど。

全7面で構成されているグラディウスは、クリアするのに**約20分**程度の時間を所要し、稼げば1周だいたい**55万**点前後を獲得してクリアすることができる。クリアするとエンディングが流れて、**2周目**へ。もちろんランクも上がり、ザコを倒すと弾が飛んでくるようになる。これが**「撃ち返し弾」**という言葉の発端であり、プレイヤーがグラディウスに**挑戦**する熱いものを感じた瞬間だ。

3周目が最高ランクとなるグラディウスは、うまくなればなるほど長い時間遊ぶことができる。3周目をクリアすることができれば、**理論上終わることもない**と、一時言われていた。しかし、一度死んでしまうと、貧弱なビックバイパーに、容赦なく敵は襲ってくる。その勢いは、残機がたくさんいても**復活不可能**とまで言われていた。というより**復活という概念すらなかった**のだ。

当時、東京でもグラディウスは、やはり死ぬと終わり。6~700万くらいまでは安定していくが、ちょっとしたミスで死んでしまい、そのままゲームを捨てることが多かったプレイヤーもいた。しかし、そこに突如現われた**中学生**（当時）**HTL-Y．N**氏、彼が3面以降死ぬことなく、そのまま**1000万＋α**達成してしまったのだ！復活ができないという最大の問題点も、**死なないという簡単そうで難しいことで解決**する凄さ。まさに快挙を成し遂げたといっても言いだろう。

これはまだゲーメストが創刊される前の話だから、ゲーメスト本誌では、当然スコア集計もされていない時代だ。

グラディウスでプレイヤーの凄さを感じたのは、彼だけではない。復活パターンというものを実際に確立させたプレイヤーがいる。現在でもたまにスコア集計欄で、その名を見るが、グラディウス1000万＋α（**53回目**など）、とにかくゲームを極限まで極める人、それが、**めぞん**氏だ。東京では、**巣鴨キャロット**に凄い人がいるという噂が流れた。そう、彼のこと。何が凄いって、できないと思っていたこと**「復活」**を簡単にやってのけ、トントン拍子で1000万を何回も叩き出していたのだ。これには当時のギャラリーもビックリ。どこで死んでも、雨あられのような弾を避けてあっさりとクリアしてしまうのだから。

グラディウスの復活パターンは、今見てもまさに**芸術**だ。めぞん氏は、地元に帰れば俺のうまさは3番目くらい…、と以前の本誌（NO・11）でも言っているが、ゲーム全般を考えても**九州**はレベルが高い。実は、マイコンベーシックマガジンでの1000万＋α初回集計でも、Y．N氏とならんで1000万を達成した人がいる。それが九州のプレイヤーなのだ。

全国でプレイされていたグラディウスも、**「死ななければ問題ないという考え方」**と**「死んでも復活すればいい」**という2つのまったく違った考え方で1000万が達成されていたのである。どちらがしたことも本当に凄いことだが、これがほんとの**シューティングの面白さ**、奥深さなのかもしれない。

そして、芸術でもある復活パターンを、より多くのゲーマーに知ってもらうため、めぞん氏の協力のもと、ゲーメストライター陣（あああるじいぶう氏、GOD鈴木氏ら）によって、本誌でも**究極攻略**が連載されていったのだ。

## 1987年、グラディウスII発売

グラディウスが発売されて**3年後**、続編のグラディウス（以下グラII）がゲーマーたちの前に姿を現わした。

'86年に沙羅曼蛇が発売され、翌年'87年には沙羅曼蛇＋グラディウスといった、2つのシステム要素が含まれたライフフォースなんてゲームも現われた。しかし、グラIIの発売はそれをはるかに上回る衝撃のもの。多くのグラディウスファンたちは筐体の周りに群がり、俺が俺がと言わんばかりに遊び続けた。まさに待望の発売だった。

7面構成だった初代グラディウスに比べ、グラIIは1面増えて8面構成。操作できるビックバイパーも4機種と増え、それぞれ攻撃装備に特徴を持ち、プレイヤーもそれにより**個性を表現**していった。

当たり前のことだが、続編ともなると基本的な難度もぐっと上がる。最高ランクが3周目だったグラディウスに対しグラIIは、なんと**8周目**までランクが上がり続けるという。しかし、こんなグラディウスIIも発売され瞬時にあっけなく1000万は達成されてしまった。それが**「永久パターン」**の存在だ。

当初グラIIは自機が増える周期が7万エブリ。モアイ面中ボスからボスにかけて、稼げば簡単に7万点以上獲得することができたのだ。この事実にはプレイヤーたちにも大きなショックを与えたように見えた。が、のちに15万エブリに改善された**ニューバージョン**が発売される。これで戦いは振り出しに戻る。

最高ランクに近付くにつれ、敵を倒すと**撃ち返し弾が複数になる**のが、沙羅曼蛇から引き継いでいるグラIIの特徴。このゲームもまた死ねば復活は困難なこと。再びプレイヤーたちの新たな挑戦が始まった。

1周にかかる所要時間は、やや長くなり**30分**前後。最大獲得点数は1周目**80万**弱、2周目以降からはイオンリングなど、単純に数が増えるためキャラによって異なるが、**90万**以上を稼ぎだすことが可能になっている。

グラIIは基本的に2、3、

# ハイスコア烈伝

5、8周とランクが上がり、その度にザコ1機が撃ち返してくる弾も増える。これにはさすがの**一流シューター**も大きな壁にぶつかったようす。

'86年からハイスコア集計が実施されたゲーメスト本誌でも、月々の締め切りでそのプレイヤーたちの苦労を感じることができた。どうやら2番装備が一番難しいらしく、全機体中でも周回数が少なかった。難しくないわけでもないが、比較的簡単な装備の3番、4番のほうも、やはり最高レベルの8周目で見ているほうにも**限界**を感じさせる。

だが、基本的に負けず嫌いな性格と、心の底からゲームを愛しているハイスコアラーたちは、それでもグラIIには屈しない。そしてとうとう、**念願**の1000万＋αが達成されたのだ！

昭和63年、10月（ゲーメストNO・25にて）集計で、一番楽とされていたが、それでも成し遂げるには難しい4番装備（ツインボム）で**AZUKI-CHE**氏が名乗りを挙げた。ちなみに、その頃のほかの機体は1番が6周目8面、385万9700点で現在でも活動中の**ATF-KEN**氏。

2番は8周目4面、532万500点で**AZUKI-CRS・内藤**氏。彼はハチャメチャファイターやバトルガレッガ、最近だと怒首領蜂などでも全国1位を奪取している有名なシューターだ。そして3番は12周目5面、702万3900点で**ICE-N、O**氏が獲得している。

翌月、4番装備では**DLF-EXAM-BOM**氏、**FGK-VIRGO**氏の2名が1000万を達成。3番も800万まで近付いている。そして、それから5カ月後、ついに2番装備でも本誌ライター**VMT-RED**が1000万を叩き出し、不可能と思われていた全機1000万は達成された。

これが、グラIIが発売されて1年を迎えようとしているときの出来事だ。

当時のハイスコア欄を見れば分かるが、ほんとにグラIIはたくさんのプレイヤーが触れたゲーム。毎月の集計で公表される**全国1位**も、毎回違う名が載っていて、その戦いの激しさが強く感じられた。また、ハイスコアの世界には必ず付きまとう「**うそスコア**」もグラIIでは、実際確認された。誰もが憧れたゲームだから、それも仕方がないことではあるのかもしれない。

## 1989年、グラディウスIII発売

グラIIの熱がまだ冷めやまぬとき、すでにコナミではさらなる続編の企画を**グラディウスファン**から募集していた。そして、製作。'89年、グラIIから1年後に3作目となるシリーズ、グラディウスIII（以下グラIII）が発売された。

ゲームシステムもグラIIから大きな進化を遂げ、**ビギナー**と**ノーマル**の2コースを設定。さらに選択する機体も初代グラディウス機体以外、すべて新装備の3機種。加え、グラIIIからは**エディット**で自分の好きな装備にすることも可能になった。

グラディウスシリーズとしては**大ヒット**まで至らなかったグラIII。理由は明確である。

それはグラIIでも近いようなことがあったわけだが、永久パターンの存在はプレイヤーを遠ざけてしまう。グラIIIは、永久パターンではなかったが、3Dの高速ステージで故意に**自機を無敵**にすることが可能ということが発覚。そのため、集計はやむなく**打ち切り**ということに。これがスコアに対して意識している人が離れてしまった、一番の理由だったであろう。

が、グラIIIは無敵が発覚する前からプレイヤーがやや離れていった感じはする。それは**プレイ時間の長さ**が原因。全10面に設定されたグラIIIは、クリアするのに**1時間**もかかってしまう。それも、多彩で豊富な攻撃を繰り出すステージで構成されているものならば、プレイヤーも遠ざかりはしなかったはず。これは単純に「**飽きた**」というプレイヤーの気持ちが、強く出てしまったのだろう。

確かに集計が続いたビギナーコース。**3面までは30分**もあれば到達することができ、そのままクリアもできるが、稼ぐとなると話は別。ちなみビギナーは**127万**というスコアが出されているが、プレイ時間は、なんと**3時間**！しかも2時間半同じ3面で稼がなくてはいけないのだ。これでは仕方がないとも言えるだろう。

だがグラIIIも無敵が発覚、集計打ち切りになるまでは、かなり激しい戦いが繰り広げられていたことは事実。初回集計は（平成2年3月、ゲーメストNO・42）、全機種最終面デッド。翌月には1周クリアは達成されているものの、最高は**CYG**氏と**INGS-BOM**氏の2周目5面。モアイが限界。Bタイプ（2番装備）なんかは、2周目1面で**全国8名**のみなさま、といった記載のされ方もしている。それほど競争率も高かったということだ。

集計開始から3カ月、1人頭が飛び出たプレイヤーがいる。なんと、2周目最終面までいっていて、さらに**3機体を制覇**したのだ。それが名古屋の**HCM-POTSU**氏。ただでさえ5面のモアイを越えるのも一苦労なのに、3機体を使って最終面まで到達していた。これにはさすがに全国のハイスコアラーたちは驚かされただろう。

しかし翌月、さらなる**シューティングセンス**を秘めた、当時高校1年生のプレイヤーが現われた。あの**POTSU**氏もエディット（連無）部門で3周目1面でトップになったが、それより3周目のモアイ面まで到達していた**EXCEL-星白金HIR**氏はインパクトが強かった。

そして、これからどんな戦いになるか予想もできなかったころの悲劇、そう、無敵が発覚されたのだ。わずか4回のスコア集計だったが、そこには激しく展開される**ドラマ**があった。そして、それは今でもハイスコアラーたちの心の奥底に思い出として刻まれていることだろう。

グラIIIからちょうど10年、シリーズとして考えれば**15年**もの月日が過ぎ去った**1999年2月**、多くのゲーマーたちが待ち望んでいたグラディウスの続編『**グラディウスIV～復活～**』が遂に発売された。

果たしてこの時代には、ハイスコアラーたちはどのような**歴史**を刻んでくれるのか？もうすでにその過酷な戦いは始まっている。

続々と掲載ストック店も増加中！
さらにパワフルなコーナーへ進化中です！

# 狙うぞ ハイスコア!! 2

## 1月10日現在

高いスコアを出して1部昇格しよう！

## 札幌アミューズアム

北海道札幌市北区北6条西6丁目1－2　☎（011）281－3606

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdMIX (EX Techno) | 153－72－12－36 | 猫将軍「まだまだいける!」 | ALL |
| 2 | ガンバード2 (バルピロ) | 1,170,700 | FLG－BIN㊤ | STAGE2－2 |
| 3 | マイドリームホース (サンデーダイクサン) | 609,900,000 | TNF | 6勝 |
| 4 | ハーレーダビッドソン (FAT BOY) | 6,269,020 | DMS | |
| 5 | シャオリンズロード | 3,577,000 | テング | STEP114 |

通信欄：ハイ!!おめでとう。今年もうちはやるよ。バリバリさ。何をやるかは、まだ決まってないけどね。ガンガンいくよっ。新作ゲーム＆レゲーもドシドシ入荷さ。ピノヤードも1台増やす予定だし。まぁ遊びに来てよ。頼むよ。イベントがんばるから。頼むよ。んじゃ。

## バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 (アルカード) | 1,149,200 | アロハいち号 | 2－1 |
| 2 | ソウルキャリバー (ソフィーティア) | 2'13"98 | OHR | ALL |
| 3 | ソウルキャリバー (ミツルギ) | 2'33"29 | EMI | ALL |
| 4 | ソウルキャリバー (ソン・ミナ) | 3'26"58 | D.D | ALL |
| 5 | パカパカパッション (スペシャル) | 694,990 | 鉄拳のおにいさん☆ | ALL |

通信欄：バンデ年中無休営業中☆最近、ソウルキャリバー好きの女性客が夜にやって来る?もっともっと増えるといいね！今年は景気がよくなってほしいなあ！ディズニーランドも行きたいし…何とかしてよコノ日本！田中角栄クラスじゃないとダメだね。

## レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 (タビア) | 1,169,400 | とりあえず2－3 NGM－師匠 | 2－3 連付 |
| 2 | ガンバード2 (マリオン) | 1,245,900 | とりあえず2－1 BREM－TSU | 2－1 連付 |
| 3 | コナミ80'sアーケードギャラリー (ロードファイター) | 999,999 | OAM－MRX㊍ | 4－1クリアで達成 カンスト |
| 4 | 究極タイガー | 0,000,000＋α | T' ATS㊤ | [illegible] |
| 5 | ファイナルファイト (ガイ) | 4,916,270 | BREM－CAN | 1cALL 連付 3、5面大失敗 |

通信欄：（前回の続き）しまいますので硬軟両面で書くことにいたします。
ハイスコア2のページで当店が一番最初に記載されていますので常連の人達は全国のみなさまに当店が注目されますようハイスコアを出してます。（感謝！）　by一担当君

## AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ (ボーンナム) | 16,020,820 | ショボナムmkⅡ | ALL 連付 |
| 2 | バトルガレッガ (ガイン) | 17,127,150 | 盛一ガイン㊩ OGD | ラスボス 連付 |
| 3 | エスプレイド (JB－5th) | 28,195,300 | T.Kiz | 残×4 ALL ラスボス×15 |
| 4 | エスプレイド (美作いろり) | 24,286,980 | 126 | 残×5 ALL ラスボス×7 |
| 5 | ソウルキャリバー (アスタロス) | 1'47"77 | FEMC－和泉 | ALL |

通信欄：昨年は他店よりたくさんの方の遠征、ありがとうございました。今年もぜひいらしてください。さて、年末に久し振りに会えた人もこの号が出るころにはすっかり日常に戻っていると思います。みな、GWまで元気でがんばってね!!（学生は春休みに♡）　店員まりい

## AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険 (イギー) | 1,349,700 | DK6 | ALL |
| 2 | 月華の剣士2 (鷲塚・剣質力) | 1,258,500 | DUO 天誅!! | ALL |
| 3 | デッドオアアライブ (バース・トーナメントモード) | 2'52"35 | DK6 もっと骨のあるやつはいないのか | ALL |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd (ユン) | 3,613,600 | DK6 | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3 (春麗Z－ISM) | 4,540,200 | クロネコアルバイター KAZ | ALL |

通信欄：ホームページへの書き込みお待ちしています。（全国どこからでもOK）
http://member.nifty.ne.jp/TVM/index.html

## HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞ ハイスコア!!2

**君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。**

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

## ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 (守矢) | 1,328,000 | 渡辺 | 1コイン ALL |
| 2 | 月華の剣士2 (響) | 1,059,600 | MAKOTO | 1コイン ALL |
| 3 | 月華の剣士2 (小次郎) | 646,400 | TOM | 1コイン ALL |
| 4 | ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎) | 100,400 | V | 1コイン ALL |
| 5 | ソウルキャリバー (アスタロス) | 1'46"80 | T.B(信者見習い) | 1コイン ALL |

通信欄：寒さも一段ときびしくなりました。みなさま、風邪などひかずガンバッテください。本年もよろしく！

## ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地　☎（0155）25－8256

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ (ボーンナム) | 14,929,040 | ハートⅡもっと機雷出せ! 一般人T・K㊦ | ALL鳥210万 5面1090万㊣ |
| 2 | バトルガレッガ (フライングバロン) | 12,118,750 | OSC くれくれ君SYD | ALL B押し ㊣ |
| 3 | 怒首領蜂 (B－TYPE、SHOT) | 210,390,210 | 帯広のサイティング屋 ㊯AIQ2010 | 2－6ボス前 406Hit ㊣ |
| 4 | ガンバード2 (タビア) | 1,185,200 | もうすぐビデオ録り♪ ㊯AIQ2010 | 2－1 残×1で1周 ㊣ |
| 5 | 弾銃フィーバロン (角太郎) | 7,263,629 | 5面最初まで残2 ㊯AIQ2010 | 5面道中 5022人 |

通信欄：全国ガレッガプレイヤーに朗報！ついに当店のガレッガに連射速度表示ウィンドウ付6段調整連射装置が装備されました。スコアラー垂涎の当店ガレッガをプレイしに、遠方の方々も休みを利用してぜひ！ご来店ください！　右手骨折中担当　ONOKEN

## ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ) | 1,935,900 | D.M | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎) | 1,855,200 | HIR | ALL |
| 3 | ジョジョの奇妙な冒険 (アヴドゥル) | 993,800 | K.O＝佐藤慶一 | ALL |
| 4 | 月華の剣士2 (骸) | 919,100 | Y.UFK.J | ALL カ |
| 5 | ショックトルーパーズ2ndスカッド ([illegible]) | 8,594,830 | M.X | ALL 山脈ステー[illegible] |

通信欄：☆1999年、今年も、いいゲームをより安く（1プレイ50円）。
雨にも負けず、雪にも負けず、不況の嵐にも負けないパワーを持ち、お客さまに楽しんでいただける店でありたい…と思っています。ハイスコアは「キング」で申請してね。ご来店お待ちしています。

# 狙うぜハイスコア!!

## レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波町2746　レイクサイド1F　☎（029）243−0203

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2（タビア） | 990,600 | !!! ゾウのはなに負けた | 1−7ボス |
| 2 | ストライカーズ1945 II（疾風） | 2,019,000 | しんご ドラムンベースクリア!! | 2−6 |
| 3 | エスプレイド（いろり） | 29,359,580 | ZZZ−右−H・T | ALL |
| 4 | 月華の剣士2（真田小次郎、カモード） | 727,700 | TW神山みこ これで2人目 | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3（春麗、X−ISM） | 4,025,800 | !!! | ALL |

通信欄：ビートマニアのスペシャル版の発売が待ち遠しい限りです。　担当、みこ

## プレイシティキャロット・パークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328−0499

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パカパカパッション（スペシャル） | 953,460 | OGU | 1cALL 6曲目クリア |
| 2 | ストリートファイターZERO3（かりん） | 5,868,900 | OGU | 1cALL Z−ISM |
| 3 | ストリートファイターZERO3（春麗） | 3,589,300 | 穴クラとのまくん | 1cALL Z−ISM |
| 4 | ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 1′43″94 | クラIGU | 1cALL |
| 5 | てんこもりシューティング（中級） | 1,588,440 | おさる | 1cALL |

通信欄：98、キャリバー、ストZERO3にてんこもり、中でもパカパカ大人気！格ゲーも入熱いね、パカパカカップルにくいね、熱いね、見てらんない！毎週日曜午後4時、98、キャリバー、ストZERO3の大会アリ。　by デビルオグラ！〜稲中

## ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3−8−33ピースビル南町通り1F　☎（022）263−6901

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdMIX | 1244−8−0−9 | MGW−1 | エキスパート テクノ ALL |
| 2 | Gダライアス | 30,909,440 | ユーカラ星人C−12 フィーフィーちゃん | ZONEラムダ ALL |
| 3 | ライデンファイターズJET | 104,453,899 | SHO=H.F | イクシオン使用 PHASE2 |
| 4 | R−TYPE LEO | 5,102,220 | HY2 | ALL |
| 5 | スペースボンバー | 5,167,700 | 木曜夜11:30 TBCラジオPOP'n | ノーマルタイプ ALL |

通信欄：訂正　1／15号Gダライアス　512×12→512×1の誤りでした。おわび申し上げます。
番外編、スパイクアウト5174645点TAY、WHITE使用
KOF'98　699000点MY中学サブ　社＋2使用

## 石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中1−1−3　☎（0299）23−3061

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ノーマル） | 3,852,900 | XYZ | 4面 |
| 2 | ビートマニア3rdMIX（ノーマル） | 409,437 | XYZ! | SO→80→HO・D'N |
| 3 | ライデンファイターズJET（スレイブ） | 124,301,299 | バトラっち | ALL |
| 4 | ガンバード2（タビア） | 1,094,800 | ATS | 2−1 |
| 5 | ガンバード2（マリオン） | 1,128,000 | RAD−PMF | 1−7 |

通信欄：これが載るころにはビートマニア最新作が入荷してると思いますが、3rdMIXのドラムンベースや隠しハードテクノのような一見「クリア不能？」と思える激ムズ曲が入っているんでしょうか？楽しみです。

## ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321−8258

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 43人斬り | FAG | 斬鉄 辻斬りモード |
| 2 | ストリートファイターZERO3 | 7,405,100 | 澤倉美咲 | さくらALL |
| 3 | ビートマニア3rdMIX | グレート数 1237 | モモ今までアリガトウアピナ大橋店ガンバレ | 1cALL テクノ |
| 4 | ビートマニア3rdMIX | グレート数 933 | 名和さんお世話になりました | 1cALL ボーカル |
| 5 | 龍虎の拳外伝 | 4′15″92 | ねぎし2nd | 1cALL ノーミス |

通信欄：ジョジョの奇妙な冒険、ダンスダンスレボリューション、好評稼働中！最新作も入荷予定しています。レトロコーナーも入替充実しています。レトロゲームでのハイスコアーも受付ています。ご来店をお待ちしています。

## ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8−17　☎（018）831−5451

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ（ガイン） | 16,205,480 | トルコ出身ハイデルマン人オワンノール | B州 ALL 尉240万 |
| 2 | てんこもりシューティング（初級） | 770,830 | "マン太郎の声優は子安か?"あおい紫 | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（一条あかり力） | 1,678,900 | [illegible]非公式FC会長REI | [illegible] ALL |
| 4 | ジョジョの奇妙な冒険（デーボ） | 1,530,100 | TNP | ALL |
| 5 | バトライダー（上級） | 11,475,650 | バトライダー初めました。 | ストローマン×3 ラスボス |

通信欄：ジョジョの奇妙な冒険、入荷しましたのでぜひ遊びに来てください。店の外は辺り一面銀世界です。雪に負けないでがんばりましょう。またまた謎のURL紹介。http://titan.ie.akita-u.ac.jp/~take/oneco/top.htmlです。来てね。　Ⓣ代理人あおい紫

## セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町1−10−9　☎（0492）24−7593

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 1,720,500 | KEN | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（イギー） | 1,470,700 | NAT | ALL |
| 3 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 1,074,200 | HIDE | ALL |
| 4 | レイクライシス（WR−02R） | 11,008,380 | せっかくだから、越前♡−ONKEL | ALL S×2 真ボス無し |
| 5 | 月華の剣士2（天野漂） | 985,900 | 内海 | ALL |

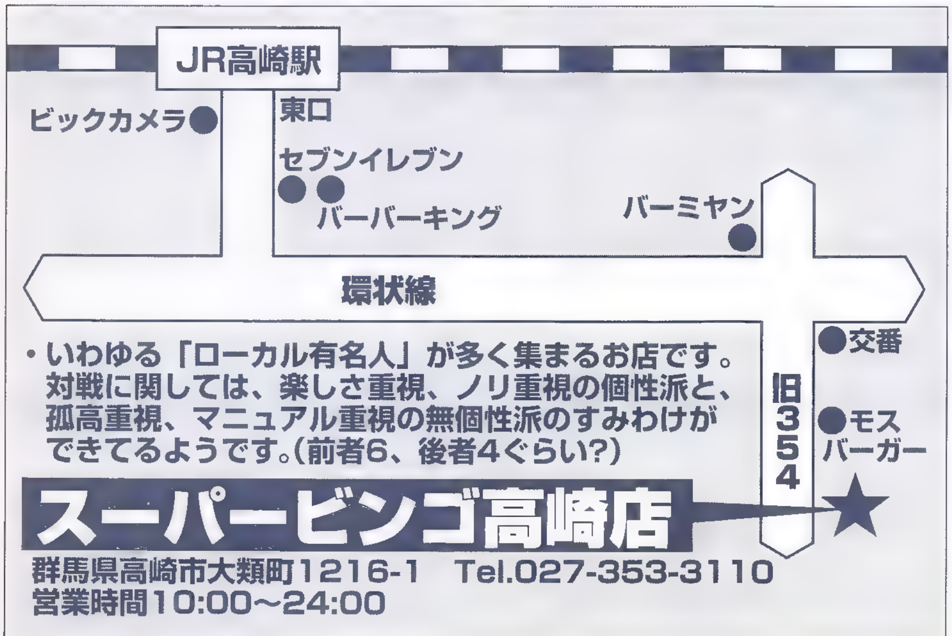
通信欄：ただ今当店では、50インチの大画面で数々のネオジオゲームが楽しめるという、夢のようなイベント開催中です。もちろん、餓狼伝説SPなどの名作からわくわく7や真サムなどのオイシイところもバッチリGET。ぜひ遊びに来てください。　担当：策士ウルフ&無駄ァ㊤

## スーパービンゴ高崎店

群馬県高崎市大類町1216−1　☎（027）353−3110

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdMIX（エキスパート） | グレート数 1240 | アンジェリカ | 1cALL テクノ |
| 2 | ビートマニア3rdMIX（エキスパート） | グレート数 1057 | ラムサX アルマ派 | 1cALL スペシャル |
| 3 | ビートマニア3rdMIX（ノーマル） | 422,396 | IWA−SA ㊙ | 1cALL BP×2 P×1 |
| 4 | 超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード） | 1,419,500 | 魔B党−おしょう | 1cALL パルツオン |
| 5 | トップスケーター（イージー） | 465,667 | YO−2 | 1cLL "J" |

通信欄：当店では、最新ゲームはもちろんですが、3tbや鉄拳3なども相変らず人気があり、そのプレイスタイルも最近流行の勝ち偏重のスタイルとは一線を画し、心理戦の楽しさや、ノリというか、雰囲気重視の対戦をする人が多いようです。でもやっぱ〇ナベ〜は強いです。




## プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1−130　☎（0246）43−7222

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京・紅丸・大門） | 594,900 | 太平　洋 | 1coinALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 1,568,000 | 太平　洋 | 1coinALL |
| 3 | 月華の剣士2（楓） | 1,478,500 | 太平　洋 | 1coinALL |
| 4 | 超鋼戦紀キカイオー（轟雷） | 3,248,100 | 松本　哲 | 1coinALL |
| 5 | パカパカパッション（スペシャル） | 454,920 | K.N | 1coinALL |

通信欄：最近はTVゲームの対戦が盛り下がっております。みなさーん、どうしたら対戦復活させられるかお姉さんに教えてください。
頭痛いです… かぜをひくなぁー。みんなー！　by 美幸さん

## フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67−2　☎（0246）22−9455

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ・ジョースター） | 1,893,700 | DOS−弱虫 | 後半2人パーフェクト |
| 2 | テトリス・ザ・グランドマスター（GM達成タイム） | 12′29″48 | 藤崎詩織 | LV999 125000位 |
| 3 | パカパカパッション（スペシャル） | 625,750 | 777 | ゲロッパ→ミルカ→[illegible] ALL |
| 4 | ビートマニア3rdMIX（EXテクノ） | グレート数 1237 | KOU−AYR−NOR | [illegible] ALL |
| 5 | ビートマニア3rdMIX（ノーマル） | 422,549 | KOU−AYR−NOR | ALL BP×2 P×1 |

通信欄：バトルガレッガ・ガイン16418300Pt　NORI
ミヤモト14029170Pt　NORI
ボーンナム15000600Pt　NORI
怒首領蜂　211890680Pt（C−S）D−ONZ

## ベアランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4−13−6　☎（027）232−5555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible]（ウェンディ） | 1′56″26 | NEK | 目標達成！ 1cALL |
| 2 | カオスヒート（美月） | 1,651,280 | 〜A〜 | |
| 3 | ソウルキャリバー（アスタロス） | 1′45″83 | NEW | 割田君いる？ 1cALL |
| 4 | レイディアントシルバーガン（1P） | 16,615,660 | NEW | [illegible]田君？ |
| 5 | 超鋼戦紀キカイオー（ティクセン・ナカト） | 2,740,100 | RYU | [illegible] |

通信欄：ハイスコア担当がやめちゃったので、私が担当してます。ノートあるので、やってほしい大会とか、要望があれば書いといてくれれば幸いです。ゲームはALL50円です。　店長 Ⓜ

## ゲーム・イン・ナミキ名大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングレイヤー | 1,976,300 | 2号 | ALL ホン |
| 2 | デイトナUSA2New Ver.（レースモード初級） | 2'12"644 | 一般人　1.F | 完走　HARD車 MT,ツインタイプ |
| 3 | デイトナUSA2New Ver.（T・Aモード、中級） | 2'46"912 | ぎるはま㊝隊長㊎㊒ | 完走　HARD車 MT,ツインタイプ |
| 4 | デイトナUSA2New Ver.（T・Aモード、上級） | 3'39"930 | うらぱー（URR） | 完走　HARD車 MT,ツインタイプ |
| 5 | デイトナUSA2New Ver.（[illegible]） | 2'5[illegible]456 | ぎるはま㊝隊長㊎㊒ | 完走　HARD車 MT,ツインタイプ |
| 通信欄 | 毎週土曜日に開催している大会が、二部制になりました。第一部はリクエストゲームで（毎週変更）夜、7時より、第二部は隔週でVハンターとスーパーストⅡXで、夜　9時からです。興味のある方はお店までどうぞ。参加費無料、当日受付です。 | | | |

## アミューズメントプラザ・タイム艦

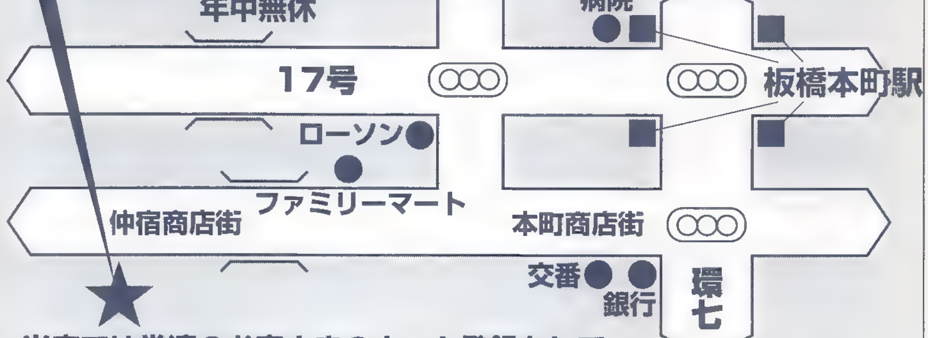
東京都豊島区駒込2－12－9 駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 964,800 | AAA（玄武） | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険 | 1,684,100 | D・T（承太郎） | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO3 | 3,656,400 | K・T（ザンギエフ） | ALL |
| 4 | マーヴルVSカプコン | 4,190,500 | たかのぶ（ロール・ザンギエフ） | ALL |
| 5 | 電車でGO！23000番台 | 224,3km | 系クロクハHK（PRO） | ALL |
| 通信欄 | 当店の"ハウスオブザデッド2"と"バーチャストライカー99バージョン"などのスコアを上げてくれる人募集。これ、と言って抜けた力を持った方はいないので、各種のゲームで自信のある人は挑戦してください。あと"ガントレット"4P仕様あり。　by T・E | | | |

## げーむはうすピコ

東京都板橋区仲宿49-6
陽光ハイツ1F
Tel.03-3964-1770

営業時間10:30～24:00
年中無休




・当店では常連のお客さまのネーム登録をして、毎月ハイスコアを競っていただき、月間 TOPの方に月間ハイスコア賞としてオリジナル認定書を進呈しております。また当店が定める得点を超えた方には副賞として、毎日2ゲーム1カ月間無料で遊べるカード（1枚500円）を進呈しております。（店）

## ゲームパーク江古田店

東京都練馬区東町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サンダードラゴン2（2P側） | 6,123,150 | 脳細胞分裂 ドクロメ－DKR | ALL　連付 |
| 2 | エスプレイド（美作いろり） | 38,107,550 | H.K | ALL　ノーミス |
| 3 | 弾銃フィーバロン（ノーマルモード） | 10,260,614 | レバー交換感謝㊎ とりあえず申請㊝ | ALLクリア真ボス無2ミス魚太郎 |
| 4 | ライデンファイターズJET（ジャッジスレイヴ） | 163,615,954 | GP－TAK | ALL㊤勲章落ち PHASE2失敗 |
| 5 | 怒首領蜂（Aタイプ－L強化） | 596,702,420 | みなさんありがとう!! 素人シューターMSA | 2周ALL1.7億 残2ボム15倍 |
| 通信欄 | ストゼロ3（チン）3,269,300H、KODA（ALLベガ落ち） V・ストライカーVer99（チリ、1P）+14　BBC（ノーミスcamノーシュート） Bさんみてる!?"Bモードcom強すぎ"江古田ニュージャパン | | | |

## ゲームセンター・ニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 1,191,900 | マチマッチ（プリプリ） | 斬鉄 ALL |
| 2 | 月華の剣士2 | 1,085,400 | 獲れたてのエビみたいなクチビルが目印 | 骸 ALL |
| 3 | 侍魂2アスラ斬魔伝 | 6'08"23 | ヌカミソ | 蒼月 ALL |
| 4 | ショックトルーパーズ2ndスカッド | 9,917,120 | 大船ニューヨークから2nd大会に来たHK | TOY 5面死亡 |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ98 | 612,800 | キガ | ALL 裏オロチ |
| 通信欄 | 2月21日、ストⅢ2NDの3on3をやります。ルールは未定です。VF3、ストⅢ2NDは、レベルが高いです。KOF98は一般。遠征大カンゲイです。 | | | |

## ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ベラボーマン | 121,700 | | 12ステージ |
| 2 | サイヴァーン | 22,104,660 | S.K | 3号機 |
| 3 | ブレイジングスター | 45,144,830 | 阿部和彦 | 7DINO135 |
| 4 | グラディウスⅢ | 3,349,576 | NAI | ノーミス |
| 5 | グラディウス | 8,834,200 | H.H | 6時間 |
| 通信欄 | | | | |

## アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8 セクション7ビル1F　☎（042）576－3362

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | デイトナUSA2 | 2'46"37 | ぎるはま㊝隊長㊎㊒ | 中級　ハード車 T.A M.T |
| 2 | レイクライシス | 8,947,590 | あ♡り♡す | 1c.ALL WR－01R使用 |
| 3 | レイディアントシルバーガン | 22,568,290 | ZAT | 1c.ALL Sルート:4S |
| 4 | ライデンファイターズJET | 133,044,458 | LBF－JCC | 1c.F　2途中 スレイプ使用 |
| 5 | ビートマニア3rdMIX | 1234－18－0－7 | Bob | EXモード TECHNO |
| 通信欄 | ついに1999年です！世紀末です！一体何が起こるのでしょう？当店では、コナミのギターゲーとジャレコのVJが入荷予定です。予定は未定でトホホな感じがステキすぎて文章が変です。今月もスコアラーのみなさまありがとうございました!!　店員N　1月9日現在 | | | |

## アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ98（マリー、裏社、レオナ） | 641,200 | K.H　JASPA最高!!コオオオール! | 1コインALL オーイッ。 |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ98（マリー、裏社、レオナ） | 662,800 | K.H　ふりむかないBSゆりおり?激ムズ | 1コインALLって理論上不可！ |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ98（マリー） | 699,000 | K.H　↑ウソはいかんよウソは本当に。 | 1コインALL シングルモード |
| 4 | 天地を喰らう（張飛） | 4,728,000 | CRY　ホームページ大変楽しく見ています | 1コインALL あ～たのちぃ♡ |
| 5 | 天地を喰らう（[illegible]） | 4,998,000 | CRY　VS2Ver99入荷してまっせ | 1コインALL 切り裂きRHC |
| 通信欄 | 今月の茶ぶ台人気まんだむは、作者のマンネリのため都合上お休みさせていただきます。ところで…まぁ～とりあえず予選は通過してくれたみたいなんで安心しましたよ本当に。おめでとうございます。優勝狙ってるそうで…クハハ。がんばってくださいよ。 | | | |

## ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1　竹久ビルB1　☎（043）242－5525

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（タイムアタック） | 32人斬り | VX | 天野（極） |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー） | 1,977,600 | VX | ALL |
| 3 | ショックトルーパーズ2ndスカッド（レオン） | 7,002,670 | 軍人 | ラスボス勝てん. |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング） | 999,800 | SGL－ヘルカー番王 | 1－8　連付 ラスボス死 |
| 5 | ガンバード2（アルカード） | 398,400 | SGL－ヘルカー番王 | 連付 |
| 通信欄 | お隣の「ゲームセンターポールポジション」さんが一部昇格しました―！（パフパフ　ドンドン！）スコアラーのみなさん　西千葉に来てください！ついでにウチにも（^^． P.S.　ゼロ3のかりんの超投げで申請ってOKなんですか？双心 | | | |

## GAME・DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－3703

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（イギー） | 1,233,600 | ジョージ3世 | ALL |
| 2 | 月華の剣士2（高嶺響） | 1,375,500 | HIT－飛天 | ALL |
| 3 | NBAプレイバイプレイ（Indiana Pacers） | 180 | Y・I | ALL |
| 4 | パカパカパッション（スペシャルモード） | 550,340 | るたまあ♡むふふん♡ | ALL |
| 5 | ダンスダンスレボリューション（ANOTHER MODE） | 290,908,000 | KAJ | （曲数4曲） |
| 通信欄 | 音楽ゲー花盛り。ギタアフリィクスも入荷致します（すでに入荷しているかも）。当店ではギターを持って暴れたり、歯で弾いたり、B'zの松本の真似をしてギターをぶん回す方の入店はお断りさせていただきます（笑）。P.S.　DAJ君生きてる？　by　店員J | | | |

## アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パカパカパッション | 1,059,450 | えくせるミルカまにあるたま♡うんこ打ち | ALL ススッペシャル |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 1,701,100 | SAN | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（[illegible]あかり） | 812,700 | ガチャピン | ALL |
| 4 | 超鋼戦紀キカイオー（ディアナ17） | 2,706,700 | C.K | ALL　おそらくヒーローチャレンジ |
| 5 | バーチャストライカーVer.98（フランス） | +8 | 専門学生 | ALL |
| 通信欄 | おいっす♡もいっちょ♡おいっす♡OKOK♡んでもって、なんとあの無敵リイルドなんたらが入荷?します!、させます!!早いモン勝ち♡おまけにアミー名物うんこ打ちもタンノウできます♡必見♡VS'99やジョジョもデリシャル♡イエイ♡カモン!!板橋!!!カモン!!下赤塚!!!るたまあ | | | |

## アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　☎（03）5398－3503

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO3 | 8,894,100 | 天 | 1コインALL さくら　V－ISM |
| 2 | 月華の剣士 | 1,344,000 | S.S | 1コインALL 斬鉄使用 |
| 3 | ソウルキャリバー（タイムアタック） | 3'19"73 | ジョーレンさん | 1コインALL ヨシミツ使用 |
| 4 | パカパカパッション | 86,690 | 067 | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3 | 10,964,000 | 天 | 1コインALL ゴウキ使用 |
| 通信欄 | 今月は「月華の剣士」がアツイです。腕に自信のある強者、アルファに集え！その他、新作入荷中。もちろん「たれぱんだ」も待ってるよ。新たなる年はアルファでアツく迎えろ!! | | | |

# 狙うぞハイスコア!!部

正是你万能爆機王!瞄准高得分!! 部

## ゲームプラザ・ニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎（0467）44－0027

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] C-TYPE SHOT強化 | 433,840,770 | 北本さん | 2－7あと2cm 連付き |
| 2 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 | 89,590 | OSG－かわうそ社長 | ALL てんやが俺を待ってるぜ!! |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京・庵・オロチ社） | 786,100 | TOS－O.S | ALL ALLⓟはムリなのか!? |
| 4 | ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ） | 10,724,800 | まだヘッポコH.K | ALL ボーナス92個 |
| 5 | ラトゥス・ザ・ウェンペマスター | 11'49"16 | VIC－J.N | ランク999GM |
| 通信欄 | 当店では毎週日曜12時にゲーム大会を開催しています！今回の各大会優勝者は、DOA＋＋・灰マスプ氏、スト皿2nd・老師氏、月華2・アベ氏・むつべ氏、KOF'98・TOS－O.S氏、前川佐理氏P、F2・ルシフェル氏、BBC氏、ジョジョ→空条貞夫でした!! | | | |

## スペース・ラボ

東京都品川区戸越3－4－1アーバンタワー戸越2F ☎（03）5702－8414

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（あかり） | 1,089,800 | SIN | ALL |
| 2 | 月華の剣士2（サバイバルモード） | 43人斬り | RYU | 十三使用 剣質「力」 |
| 3 | 超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジ） | 3,503,600 | 一月十日現在闘姫伝承好評稼働中! モレン | ALL 轟雷 |
| 4 | アベンジャーズ（アイアンマン） | 838,602 | クリアしただけSLY | ALL 永パ禁止 |
| 5 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 2,215,500 | エレベーターアクション大好き♡ AMI | ALL P×5 |
| 通信欄 | 今回より掲載店に加わりましたスペース・ラボです。今後ともよろしく。当店では、ジョジョほかニューゲームに加え、オールドゲーム その中間位のゲームも稼働中です。また、ゲーメストNo.250P.40に地図も載ってますのでそちらもご覧ください。 | | | |

## GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル ☎（0423）91－0095

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険 | 2,423,300 | KAW | イギー 1cALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険 | 2,143,500 | KAW | アヴドゥル |
| 3 | ジョジョの奇妙な冒険 | 2,027,200 | ROZ | 承太郎 1cALL |
| 4 | ジョジョの奇妙な冒険 | 1,641,900 | KAW | デーボ 1cALL |
| 5 | ジョジョの奇妙な冒険 | 1,316,500 | ABC | チャカ 1cALL |
| 通信欄 | ハイスコアラー募集中！当店の場所は、西武新宿線、久米川駅南口、モザーク商店街を歩いてすぐあります。KOF'98 月華の剣士2、バーチャストライカー'98の対戦者のご来店も、心よりお待ちしております。 | | | |

## ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F ☎（0465）49－6535

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 964,330 | YOS | 4匹目有り ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル） | 2,024,300 | ENP（H.F） | ALL |
| 3 | ガンバード2（タビア） | 1,060,200 | MMM（SHIMO★） | 2－1 |
| 4 | てんこもりシューティング | 1,528,030 | MAO（TEZUI） | 中級 ALL |
| 5 | ソウルキャリバー（ナイトメア） | 2'59"03 | ABC | ALL |
| 通信欄 | ♥寒い日が続きますね。寒い夜はゲームセンターで、ゲーム三昧が楽しいです。今年は久々にカプコンのシューティングが出ますね。個人的にとっても楽しみだったりします。ナムコのサルのシューティングもお勧めです。スコアラーのみなさん今年もよろしく。 by 店長 | | | |

## アミューズメント・ゼウス成増店

東京都板橋区成増2－17－15初音ビルB1 ☎（03）5998－4364

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 | 1,469,200 | SGL－HDK | 2－3 ㊣付 TAVA |
| 2 | エスプレイド | 32,104,020 | SGL－HDK | ALL ㊣付（美作いろり） |
| 3 | ライデンファイターズJET | 112,895,782 | MI! | フェイズ2 ㊣付 イクシオンM×10 |
| 4 | 月華の剣士2 | 45人斬り | あかりは嫌い! 弐式 | タイムアタック（ムクロ） |
| 5 | 侍魂2アスラ斬魔伝 | 5'55"20 | 祝!1回目からイキナリ byアカサラ | ALL 羅刹ガルフォード |
| 通信欄 | 今回より（以下略）立地的に地下になるのでわかりにくいかもしれませんが、バーチャストライカーVer.'99やガレットレジェンド4P台、『セレクト付き』ビートマニア3rdなどが大人気稼働中です。コミュニケーションノートもあるよ。 担当：アカサラ | | | |

## ICサービス千歳船橋店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎（03）3426－8528

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（タイムアタック） | 42人斬り | KAZ | 高嶺響 |
| 2 | ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ） | 5,595,370 | DDT' ユニットバスはイヤ! | 4面 |
| 3 | 侍魂2アスラ斬魔伝（覇王丸） | 7'52"06 | K.Y | 修羅 時計みながらプレイ ALL |
| 4 | ライデンファイターズJET（フェアリー） | 125,468,503 | いつかは壁際（謎）TPD－MRY | 連付き 残×0 ALL3 |
| 5 | D&D®S.O.M.（シーフ） | 4,580,169 | MTF 高下畑セイイチ | 4分×14 ALL |
| 通信欄 | あけましてオメデトウございます。今年1年（半年?）またよろしくお願いします。長崎の橋陣様大学受験どうでしたか?受かってたらまた遊びに来てください！●高下畑セイイチ様、遠い所からのご来店誠にありがとうございました!! by 店員m | | | |

## マッドマウスPART－Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎（044）751－8570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（斬鉄） | 1,007,600 | ZEE | 1cALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（チャカ） | 2,144,200 | DAL | 1cALL |
| 3 | ガンバード2（ヘイコブ） | 1,680,700 | R | 2－5 |
| 4 | ライデンファイターズJET（GRIFFIN） | 150,923,036 | R | 1cALL ㊣ |
| 5 | レイクライシス（WR－02R） | 6,331,260 | ABI | |
| 通信欄 | マシンの入れ替えを最近行いました（12月後半～1月前半にかけて）店内少し感じが変わったかと思います。ハイスコアは大・大大募集していますのでよろしくお願いいたします。ガンシューティングでハウスオブザデッド2入荷、ビデオではガントレットレジェンド入荷！ | | | |

## プレイシティキャロット伊勢佐木町店

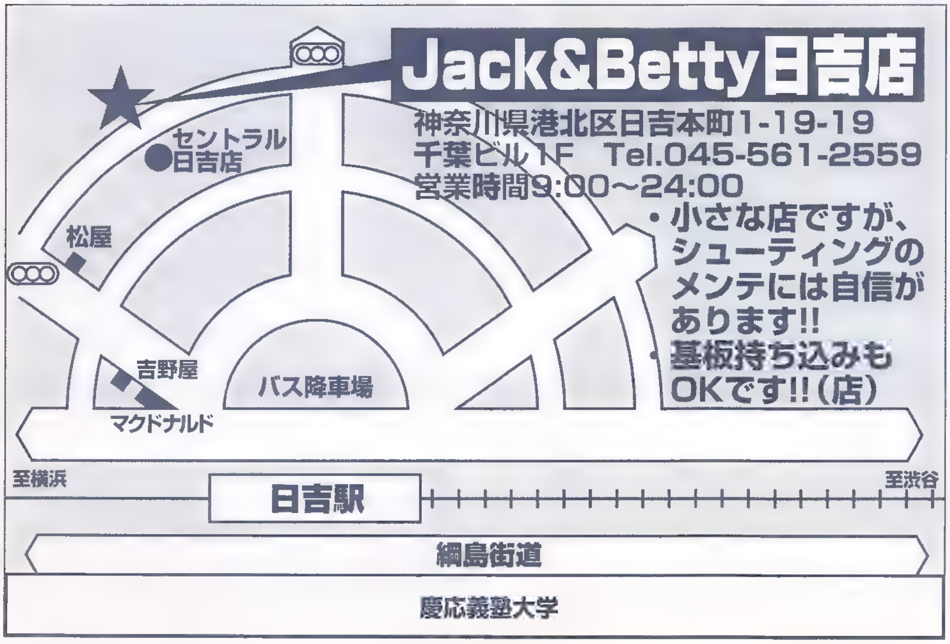
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎（045）252－1164

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（守矢） | 1,318,600 | K.Y | 1cALL |
| 2 | 月華の剣士2（雪） | 1,127,300 | YU | 1cALL |
| 3 | 月華の剣士2（鷲塚） | 1,106,700 | Y.U | 1cALL |
| 4 | ソウルキャリバー（タキ） | 2'20"38 | SAE | 1cALL |
| 5 | ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 2'46"63 | ハスラム | 1cALL |
| 通信欄 | 新年あけましておめでとう！から早くも1ケ月。何はともあれ今年もよろしく!!最近シューティングのスコア申請が減っててさみしいかぎり。お気軽に、ちょっと真剣に、楽しんでください。そうそう！ローリンサンダー逃さずやった? | | | |

## コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7－4－7成田ビル F ☎（03）3738－0433

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スパイクアウト | 322,700 | RAI | TIMEOVER くやしいです！ |
| 2 | 堕落天使 | 334,200 | はんだらららった ぷいぷい | 社と灰児の見分けがつかん |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 403,700 | 平和星人 マッハ文珠 | タクマ 社 チャン |
| 4 | 月華の剣士2 | 1,087,600 | AKA | 15人斬りだ～今度は20人斬りっス！ |
| 5 | ザ・ハウスオブザデッド2 | 56,400 | ボボ ブタジル | 早くクリアした |
| 通信欄 | オリャッス！コスモーです♡ただ今コスモさんはオールドゲームがしこたま入荷してかなり良いカンジです♡バーチャストライカー99も入荷でお母さんは大満足なのだぁ。とゆうわけで蒲田におよりのときはぜひコスモまで♡じゃまたね～♡ヨロシク！DQMにハマってる店員A排♡ | | | |




## ジョイプラザはなまる

東京都北区上十条1－8－27十条ホワイトビルB1 ☎（03）3906－2212

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険 | 2,408,600 | 赤羽Ⓗトシ比呂 | 1cALL承太郎 デーボⓟ落ち |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険 | 2,093,900 | 赤羽Ⓗトシ比呂 | 1cALLDIO |
| 3 | ガンバード2 | 1,375,900 | 36HIT COMBO | 2－1アルカード アメリカ無し |
| 4 | 月華の剣士2（タイムアタックモード） | 46人斬り | ハンター改 | 斬鉄 剣質「力」 |
| 5 | ソウルキャリバー | 1'28"58 | 銀座アスター（仮名） | 1cALL 今さら…。 |
| 通信欄 | 1990年なら1990年に出たゲームだけ入荷するというレゲーイベントを筐体10数台使用して行っております。この号が出るころ頃には1985年、3月から1988年をやる予定なので興味のある方はぜひ！HPでも掲載！ http://ueno.cool.ne.jp/hoehoe4th.hp | | | |

## GAME・EXC

東京都杉並区上荻1－16－16ユアビルI 1F ☎（03）5397－955

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（鷲塚慶一郎） | 1,080,500 | N.M | ALL |
| 2 | 月華の剣士2（タイムアタック 御名方守矢） | 31人斬り | N.S | |
| 3 | 月華の剣士2（タイムアタック MUKURO） | 29人斬り | BAA | |
| 4 | バーチャストライカー2ver'99（日本） | ＋10 | NAKATA | ALL |
| 5 | グラディウスⅡ（4号機） | 473,200 | KEIKO | 2－1 連付き |
| 通信欄 | 当店は昨年OPENしたばかりの『超』小さい店です（全一!?）。今は月華2ぐらいしかNewゲームはありませんが、ちょっとづつ増やしていく予定ですので、スコアを出しに来てくださいね。当店はJR荻窪の西口駅前ですが、見付けるのはムズかしいかも…。 | | | |

## プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdミックス（ノーマル、5曲設定） | 525,706 | CAP-AB. | ALL BP×3 |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（花京院） | 1,411,600 | KAZ | ALL |
| 3 | ガンバード2（アルカード） | 1,140,700 | HIDE-BU | 2－1 連付 |
| 4 | レイクライシス | 8,613,670 | 長岡人NAL-Ryo | WR－1 ALL |
| 5 | 月華の剣士2（李烈火・技） | 1,084,500 | TPD | ALL |
| 通信欄 | 新年あけましておめでとうございます。ところで前回（前々回？）ビートマニアのプレイ料金が…なるかも？と書きましたが、まだ当分100円にならないようです。期待していた方、どうもスミマセンでした。この場をお借りしてお詫びします。（グラⅣに期待大の㊎T） | | | |

## ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スリルドライブ（日本） | 4'07"13 | H・K | |
| 2 | スリルドライブ（アメリカ） | 3'56"27 | DAI | |
| 3 | ガンバード2 | 1,113,800 | ZKS-DDD | タビア 2－1 |
| 4 | エビルナイト | 2,602,500 | KOB（こぶ平） | ショットガン Aコース ALL |
| 5 | パズループ | 6,706,070 | H・Y | 4－1 |
| 通信欄 | 新年、あけまして、おめでとうございます。って、よく考えたら、これ2月発売の号じゃないですか？用意していた「新作ネタ」がなくなっちゃったのでなかったことにしましょう（笑）でも「あれ」も「これ」も入荷しています。ってなわけで、今年も「だいおう」を、よろしくお願いします。 | | | |

## AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10第5吉田ビル2F　☎（045）545－5220

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 | 632,000 | 車鉄吉男　T.O | コンティニュー 1－6　マリオン |
| 2 | セクションZ | 3,199,150 | コニタン | 8－3 |
| 3 | プチカラット | 2,773,180 | H.N | うでだめしモード ムズ　パトラ子 |
| 4 | モンスターランド | 7,110,300 | フジオカバスター | ALL4600G 命がけの闘い |
| 5 | NAM1975 | 1,140,200 | ミリタンチャート | A…稼ぐ！ |
| 通信欄 | 店内貸切りにして、入場料制度にして、ゲームフリープレー、コスプレOK みたいなことやるかもしんないので、興味ある方はTELしてください。レトロゲームリクエストOK！在庫基板多数アリ。BEVANIシリーズ優良設定にて稼働中!! | | | |

## AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（力・斬鉄） | 1,363,300 | K.O | ALL |
| 2 | パニックパーク（ランキングモード） | 106 | A.F | オールシャンプパニック |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、庵、タクマ） | 577,800 | Y.S | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO3（ソドム） | 38,825,600 | 777 | ALL（Z-ISM） |
| 5 | 首領蜂 | 22,931,890 | ooJ | C-Type 2周ALL　残×4 |
| 通信欄 | Yahoo！このスポットのバイトβ（例）です。ここは一見ショッピングセンターによくあるようなスポットではなく、かと言って暗いゲーセンでもなく（タチ悪は嘘）、ゲーマーのLvも並＋卵つけた感じかな。DDR全国大会の予選会も2月中旬にあるよ!! | | | |

## アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 972,[illegible]00 | JO. | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 746,700 | TEL | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（天野漂） | 1,081,703 | Y.K | ALL |
| 4 | 月華の剣士2（斬鉄） | 1,048,200 | JFK | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3（かりん） | 2,531,000 | JUN | ALL Z-ISM |
| 通信欄 | ジョジョの奇妙な冒険　バーチャストライカー2'99などの新作も入荷し、ますます対戦は熱く盛り上がっています。腕に自信のある方、ぜひ一度当店で腕だめししてみませんか。スコアラーのみなさんもお待ちしております。 | | | |

## HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞ ハイスコア!!2

**君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。**

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

## ファイナル松任店

石川県松任市安田町38番地　☎（076）275－0523

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 936,500 | AHO | 1クレジット 改造なし・ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル） | 913,400 | S.Y | 1クレジット 改造なし・ALL |
| 3 | 月華の剣士2（斬鉄） | 1,031,200 | AHO | 1クレジット 改造なし・ALL |
| 4 | 月華の剣士2（楓） | 746,400 | T.F | 1クレジット 改造なし・ALL |
| 5 | HOOK（ピーターパン） | 6,568,200 | FNL | 1クレジット 改造なし・ALL |
| 通信欄 | 名作なんて「ダサイ・古くさい」と思ってしまっているアナタ！3Dや格闘しかできないと信じているアナタ！当店では名作と呼ぶにふさわしい?ゲームもプレイできます。ぜひ一度、チャレンジしてみてください。名作オンリーになったりして…　by 店長 | | | |

## アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 993,500 | SQR | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー） | 982,000 | JUN | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（刹那） | 1,072,002 | WHO | ALL |
| 4 | 月華の剣士2（楓） | 994,606 | AAA | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3（かりん） | 2,637,000 | JUN | ALL Z-ISM |
| 通信欄 | 相変わらず寒さは厳しいですが、当店で熱く盛り上がってみませんか。ジョジョの奇妙な冒険など、新作ゲームは続々入荷しております。DDRやビートマニア3rdなども設置しております。みなさん、ぜひ一度ご来店ください。 | | | |

## Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1－19－19千葉ビル1F　☎（045）561－2559

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO3（リュウ） | 6,799,400 | SOP-たりたり㊗ | ALL㊟ノーマル X-SM ALLパ |
| 2 | ストリートファイターZERO3（豪鬼） | 6,775,500 | ホツノータリ | ALL㊟ノーマル X-ISM |
| 3 | 月華の剣士2（翁） | 1,843,000 | ジャパン | ALL |
| 4 | ガンバード2（タビア） | 1,866,300 | HIV | 2－6 |
| 5 | エスプレイド（いろり） | 34,414,180 | ZTKRIZ | ALL |
| 通信欄 | 今回から参加させていただくことになりました。J&B日吉店です。狭い店ですが、スコアを狙うには充分な環境であると自負しております（いいのか言い切って→駄目かも）。お近くにお寄りの際はぜひともご来店ください。今後ともよろしくお願いします。 | | | |

## プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 1'38"74 | K.S | LEVEL HARD ALL |
| 2 | 月華の剣士2（楓） | 990,700 | ORE | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（楓） | 990,500 | H.S | ALL |
| 4 | 月華の剣士2（翁） | 938,500 | S.I　裏切り者とは俺のことだよ～ん | ALL |
| 5 | 月華の剣士2（刹那） | 877,600 | ORE | ALL |
| 通信欄 | 月華の剣士2入荷しましたぁ～。そいでもって、ファイティングレイヤーも入荷しましたぁ～。調子に乗って、パカパカパッションも入荷しちゃいましたぁ～。みなさんどうか遊びに来てぇ～。 | | | |

## ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43　第1ビル1F　☎（0584）82－6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 51人斬り | NOV みのぞうさん | 高村　響（力） タイムアタック |
| 2 | 月華の剣士2 | 1,114,200 | Y.K様 | 1cALL 斬鉄。一極一 |
| 3 | 侍魂2アスラ斬魔伝 | 5'50"10 | S.F（スーパーファミコン） | ナコルル 1cALL |
| 4 | パズループ | 341,800 | （グレスボン君） GLS | とことんモード まだいける！ |
| 5 | 超鋼戦紀キカイオー | 2,786,700 | ??? 羽田氏 | ゴウライ　ヒーローモード1cALL |
| 通信欄 | どんどん新しいゲーム入荷しております。ビーマニ、ダンレボ共に大人気です。寒い中、おこしくださるお客様方、誠にありがとうございます。さらにお客様に楽しんでいただけるよう、より一層努力していきますのでみなさまもどうかよろしくお願いいたします。 | | | |

## ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 1,053,600 | MUY | 鷲塚 ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険 | 1,975,500 | CCB | ジョセフ ALL |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 495,400 | Y.S | 社、イオリ、テリー　ALL |
| 4 | ガンバード2 | 1,459,700 | POA | 2－2 マリオン |
| 5 | ショックトルーパーズ2ndスカッド | 7,156,570 | 如月涼 | ラスボス TOY |
| 通信欄 | バーチャストライカー2'98、ストZERO3、鉄拳3、ロードランナーなどもあります。遊びに来てください。 | | | |

## ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（デーボ） | 1,626,800 | ⊘ | ALL Dio1ミス |
| 2 | サイキックフォース2012（キース） | 1'38"82 | KUS-竜翠玉 | ALL |
| 3 | ガンバード2（アルカード） | 1,389,100 | KUS-竜翠玉 | 2－3 連付 |
| 4 | ガンバード2（バルピロ） | 1,244,800 | NMT8、2i | 2－2 連付 |
| 5 | 雷電DX（[illegible]） | 14,346,460 | NMT8、2i | 2－3　2P側 [illegible] |
| 通信欄 | 今年1年も第3土曜日にオラタン大会の予定です。あと、これが掲載されるころには、第1回スプライツ大会が終わっている予定。㊙おさる氏、忙しい中ご来店ありがとうございました。今度はもっとゆっくりしていってください。当店からスペボン消えました。（悲） | | | |

## ゲーム・サファリ

岐阜県各務原市鵜沼羽場町5－168　☎（0583）84－9865

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険 | 1,825,700 | KM㊍ | ポルナレフ ALL |
| 2 | ファイティングレイヤー | 1,172,500 | SSS | ブレア |
| 3 | ソウルキャリバー | 2'15"02 | 777 | タキ |
| 4 | 月華の剣士2 | 937,500 | SAA | あかり　ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO3 | 1,760,500 | KM㊍ | ゴウキ・ALL V-ISM |
| 通信欄 | 今号より掲載となりましたゲームサファリです当店は新作ゲームは早く入荷するプレイズコーナーもすごい景品でいっぱいです。店でメスト掲載を発表したらスコアラーの人たちが増えてウレシイっス。がんばって高い得点だして1重めざっすっスよ!!ご主人！ | | | |

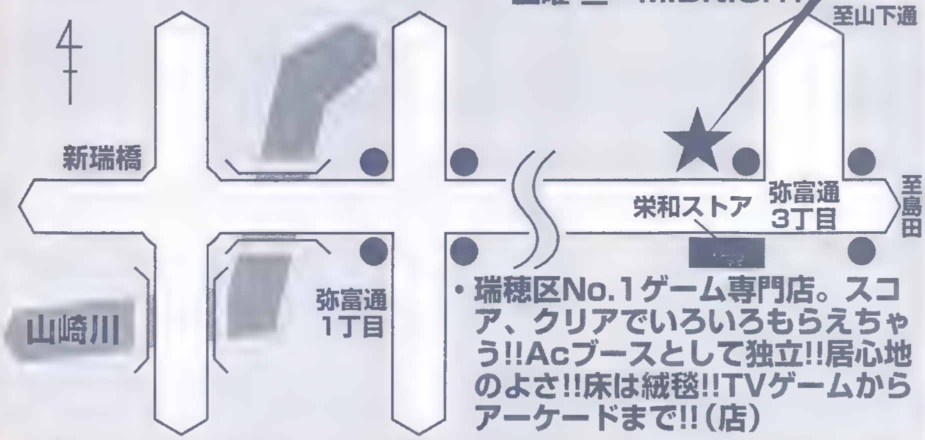
## ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サイキックフォース2012（マイト） | 1'26"52 | XYZ | ALL |
| 2 | サイキックフォース2012（キース） | 1'37"07 | XYZ | ALL |
| 3 | サイキックフォース2012（ウェンディ） | 1'38"97 | XYZ | ALL |
| 4 | サイキックフォース2012（パティ） | 1'47"66 | XYZ | ALL |
| 5 | 月華の剣士2（[illegible]） | 50人斬り | XYZ | サバイバルモード |
| 通信欄 | 新しい店長ともども引き続きビッグウェーブ御殿場駅前店をよろしくお願いします。 | | | |

# ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3-9坂野マンション1F
Tel.0582-34-9036　営業時間：平日 昼〜24時
土曜 昼〜MIDNIGHT




・瑞穂区No.1ゲーム専門店。スコア、クリアでいろいろもらえちゃう!!Acブースとして独立!!居心地のよさ!!床は絨毯!!TVゲームからアーケードまで!!（店）

## マジカルカプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ内　☎（0565）88－8020

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO3 | 3,449,600 | Q99 | ガイ使用Z－ISM 1コイン ALL |
| 2 | ロックマン2 | 657,700 | DSK | フォルテ ALL ストーリー2 |
| 3 | ダイナマイト刑事2 | 107,640 | 勇者ダ・サイダー | ブルーノ㊖ALL ミッション03 |
| 4 | スペースボンバー | 5,495,900 | | ノーマルアーム㊖ 1コイン6－4 |
| 5 | レイディアントシルバーガン | 7,110,150 | | [illegible] |
| 通信欄 | みなさま、本年の滑り出しはいかがですか？なんだかんだで、世間では、不況という言葉が連呼されていますが、そんなものに負けてはいかんよ!!みんな♡どんどんNew GAME入れるからね!!みんなマジカルに通うんだ!!いいネ♡♡きっとだョ!! | | | |

## ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] Z－ISM | 4,843,800 | POA | 1cALL ノーミス |
| 2 | ダンスダンスレボリューション（アナザー） | 131,811,300 | KOH | |
| 3 | 月華の剣士2（サバイバルモード） | 40人斬り | トヤマル | |
| 4 | ストリートファイターEX2（シャドウガイスト） | 2,882,800 | ナボック | 1cALL |
| 5 | ジョジョの奇妙な冒険（イギー） | 2,122,000 | ITMR | 1cALL |
| 通信欄 | DDR、予想通りの盛り上がりをみせ、うれしい限りです。当店では、インターネット環境のない方のために、インターネットランキングを店自体で申請しています。ぜひご参加ください！また、春ごろには店舗大会を開催しようと思います。こちらのほうもよろしく！ | | | |

## ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 1,339,200 | PIA | 守矢 |
| 2 | 月華の剣士2 | 1,274,200 | PIA | 守矢 |
| 3 | 月華の剣士2 | 1,189,000 | AAA | 守矢 |
| 4 | 月華の剣士2 | 979,600 | AAA | 守矢 |
| 5 | 月華の剣士2 | 977,900 | GIL | 烈火 |
| 通信欄 | ダンスレボリューションみんなうまいですね。プレイスタイルもいろいろで見ていて楽しいです。そして「アイノイヤ〜」と無意識のうちに口ずさんでいる自分がかわいく思える昨今。 | | | |

## 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41　☎（0563）56－2670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダライアス（3画面） | 3,809,690 | by－RYGER | ACFIMRX 天野ゲーム博物館 |
| 2 | アルテミットエコロジ（ローリングスイッチ） | 304,500 | by－CAT | 1コイン3面 天野ゲーム博物館 |
| 3 | 熱血硬派くにおくん | 818,900 | 有－シャドルー社長 | 1コイン5周4面 天野ゲーム博物館 |
| 4 | ファンタジーゾーン | 16,659,440 | OZA | 1コインR35 シューティングコーナー |
| 5 | アルゴスの戦士 | 2,188,600 | KEI | 1コインALL 天野ゲーム博物館 |
| 通信欄 | お正月、大勢の方の遠征ありがとうございました。みなさまのおかげで天野ゲーム博物館も大賑わい[illegible]コーナーのシューティングコーナーも大繁盛でした。博物館の会員証をもらいに来られる人は、免許証を忘れないでね。ガントレットレジェンドも入ってるよ。 | | | |

## ゲームプラザ亜登夢

(see above)

## HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

**君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。**

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

## ゲームハウス・ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3－5－6　☎（052）916－1722

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible]ングレイヤー[illegible] | 1,734,500 | ABF | ラス落ち |
| 2 | [illegible] | 1,5,4,400 | 3度のメシより師の教え－SAGO | ALL DEATHI3あり |
| 3 | ガントレットレジェンド（ワルキリー） | 4,450 | SSS | |
| 4 | レイクライシス（WRO2R） | 9,488,250 | LiS | |
| 5 | パズループ | 2,326,110 | 408 | ステージモード4－3 |
| 通信欄 | 今回より掲載させていただくことになったゲームハウスピットインです。当店は新作の入荷が早いのが売りです。その品揃えは一度ご来店くだされはわかるハズです。また、ときメモなどのプライズ商品の入荷もしているのでぜひ一度ご来店ください。　スコア担当　OGI | | | |

## ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県東海市名和町3番割上40－2　☎（052）601－7817

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（チョイ、テリー、裏社） | 618,300 | TOB | ADVモード 真吾アン ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO3（さくら） | 4,040,800 | ナンバーワン | X－ISM ALL |
| 3 | 月華の剣士2（[illegible]） | .244,800 | [illegible]♥ | 剣質「力」 ALL |
| 4 | 月華の剣士2（楓） | 33人斬り | S－HAZUKI 斎力アリアリですな | 剣質「力」 タイムアタック |
| 5 | ダイナマイトベースボールNAOMI（[illegible]巨人軍） | 年俸3億6千4百万円 | メガホンサイン男（ヤバいっス） | 桑田完投勝利 ホームラン×4本 |
| 通信欄 | ダイナマイトベースボール対戦台が1プレイ100円（3イニング延長アリ）で稼働中！乱入対戦バリバリOKです。これが載るころにはショーの結果が出てるんでしょうか？噂のストⅢ3rdが楽しみナリ。　KAM.P.L北区のピットイン様、掲載オメデトウです。 | | | |

## プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1　☎（052）204－0237

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | てんこもりシューティング（中級） | 1,736,730 | たら. | ALL |
| 2 | てんこもりシューティング（中級） | 1,715,310 | ブリチーな人 | ALL |
| 3 | バカバカパッション（スペシャル） | 720,620 | 202 | 4曲目 1456 上上上級 |
| 4 | バカバカパッション（スペシャル） | 557,200 | 202 | ALL 145 上上上 |
| 5 | ビートマニア2ndMIX（ノーマル） | 424,828 | SXR－れこのこくん | ALL |
| 通信欄 | ガンバード2（連付）、てんこもりシューティング、バカバカパッション絶賛稼動中です！あとビートマニア。今となっては貴重な、2ndMIXで稼働してます！いつ3rdになるかわからないのでプレイしたい人は、今すぐ当店まで！ | | | |

## ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2－17－25　☎（077）545－1100

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible]ティアナック[illegible] | 3,254,8[illegible] | BAD | 1cALL 2人[illegible] |
| 2 | [illegible]トーイ | 9,749,42[illegible] | CAP | 1cALL |
| 3 | 月華の剣士2（極守矢） | 1,456,500 | スギサン | 1cALL |
| 4 | 月華の剣士2（力斬鉄） | 1,719,400 | R | 1cALL |
| 5 | [illegible]ジョの奇妙な冒険（[illegible]） | 2,202,500 | サトウー | 1cALL |
| 通信欄 | あけましておめでとうございます。本年もよろしくお願い申し上げます。1999年　バンザイ!! | | | |

## ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F　☎（0598）21－1211

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdMIX | [illegible] .231 | F・J・K | ALL [illegible] |
| 2 | [illegible]（[illegible]人型） | 1,65[illegible] | C・N・N | ALL |
| 3 | カオスヒート（美月） | 9,627,920 | KK－木村 | ALL |
| 4 | レイクライシス（WR－03） | 12,956,890 | M・Z・Y | ALL |
| 5 | てんこもりシューティング | 1,760,970 | F・U・K | ALL 中級 |
| 通信欄 | 当店、おにごっこは、12月1日より、営業時間が、午後10時までと、長くなりました、ベルタウン全体は、[illegible]ていますが、ちゃんと10時まで、開いていますので、ご来店、お待ちしております。　店員　TAG | | | |

## ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3－9　☎（052）834－9036

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 5[illegible]1,200 | MIZ 水野屋本店 | [illegible]復活 ALL |
| 2 | [illegible]の奇妙な冒険（[illegible]） | 1,63[illegible],700 | KE[illegible] 待望の若手 | ALL |
| 3 | 月華の剣士2（斬鉄） | 1,107,900 | BAC（渡辺兄弟） | ALL |
| 4 | マスターアイドルエクスチェンジャー（CPU戦） | 1,491,090 | B?B（[illegible]リーダー[illegible]） | 3本戦 ALL |
| 5 | エイトマン | 172,100 | ON1（クイズ鬼）[illegible] | 1コイン ALL不可 |
| 通信欄 | 前回はごめんなさいっ！トラブルつづいてご迷惑かけました。もうご安心ください。さらに今年はACブースを盛り上げていくので、スコアのほうもよろしく！ただ今、アーケードボーナスフィーバー中！ALLクリア・もしくはハイスコアでいっぱいもらっちゃおう!! | | | |

## ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16−20　☎（0720）27−6102

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー） | 1,571,800 | ARI | 1コイン　ALL |
| 2 | デッドオアアライブ++（GEN−FU） | 3'22"70 | BAKABON | 1コイン　ALL |
| 3 | デッドオアアライブ++（あやね） | 4'19"86 | AYA・A・E | 1コイン　ALL BURSTモード |
| 4 | 侍魂2アスラ斬魔伝（覇王丸） | 6'56"06 | KE | 1コイン　ALL |
| 5 | 月華の剣士2（[illegible]） | 998,400 | IKA | 1コイン　ALL |
| 通信欄 | ビートマニアもしくはダンスダンスレボリューションほしいの〜。ビートマニアⅡDXはやっぱり無理かの？パカパカパッション早く50円にならんかの。　by　某バカボン氏より | | | |

## ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6−4−9　☎（06）6351−1530

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（裏DIO） | 1,151,000 | NEX | 1c ALL |
| 2 | サイキックフォース2012（カルロ） | 2'20"37 | 全然ダメなカンタロー | 1c ALL |
| 3 | ポップンミュージック（ノーマル） | 293,091 | ダンシング猫フェチ♡ MAX−C | 1c ALL |
| 4 | ポップポップ（小夜ちゃん） | 2,277,800 | 肉そば魔人−SGN | 1c ALL パズル、普通、L |
| 5 | R−TYPE Ⅱ | 1,023,300 | H.G | 1c　2周ALL |
| 通信欄 | 第3回P・F201、2対戦大会も無事に終了し、次は久しぶりにシューティングの大会を企画しております。腕に自信のあるシューターのみなさまエントリーをお待ちしております。また、スコアの方もシューティングを中心に募集中です。　by　影の担当 | | | |

## げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6−55　ジャンティ21　1F　☎（0748）23−8717

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible]ブレード（ライトニング） | 870,400 | タペストリークマキ | 1cALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー） | 2,057,700 | ひさだなおとし（GPA−SJ） | 1cALL |
| 3 | 月華の剣士2（斬鉄） | 1,279,100 | ま〜し〜 | 1cALL |
| 4 | ガンバード2（バルピロ） | 924,900 | MAU | |
| 5 | [illegible] | 7,354,350 | たにすえなおゆき恋人募集中！ | ラストボスで玉砕． |
| 通信欄 | なおとしくん、なおゆきくん、スコア初登場よかったね!!とりあえず、記念に、ゲーメスト最低、5冊は買いましょう。そのうち1冊は、店用にください。次回もがんばって載せましょう。　by　しーくん | | | |

## ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7−5　竹林ビル2F　☎（0798）52−8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2（アルカード） | 1,184,300 | アルカノイド | 2−1 |
| 2 | ガンバード2（マリオン） | 1,448,800 | A・T（寺井さんありがとう） | 2−3 |
| 3 | ガンバード2（バルピロ） | 1,529,200 | K.K | 2−4 |
| 4 | ガンバード2（タピア） | 1,411,600 | ナッシュ | 2−3 |
| 5 | ガンバード2（ヘイコブ） | 1,090,500 | ジェイコブ | 2−1 |
| 通信欄 | ホワイトボード追加しました。最新情報満載です！あとカウンターの上にゲーメスト最新号を置いてあるから遠慮せずにみんなみてね　最近格ゲーの申請が少ない（1カ月に1コ!!）ので我こそはと思う御人ハイスコアの申請願うで候！ | | | |

## プレイシティチャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町2−3　☎（06）6994−7476

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ライデンファイターズJET | 76,753,120 | Air−Bug | スレイブ　連付き PH2面 |
| 2 | ガンバード2 | 920,300 | YABU | タピア　1−7 連付き |
| 3 | ストリートファイターZERO3 | 2,905,400 | S.N | ソドム使用 Z−SM ALL |
| 4 | パカパカパッション | 801,340 | マルコ♡ | SP−ALL ギター・ギターシンセ |
| 5 | てんこもりシューティング | 1,497,940 | Air−Bug | 中級コース ALL |
| 通信欄 | 今、ソウルキャリバーがアツイ!!みんな、うまい…私、勝てません（泣）。対戦相手がイナイ人は、遠征してきてはどうでしょうか？大阪、京阪電車、土居駅降りてスグ！　by・4人目の店員 | | | |

## ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24−6830

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2（高嶺　響） | 52人斬り | 下の人の弟子みのぞー | 宇治恐しい…。 |
| 2 | ぷよぷよ通 | 862,827 | 関西遠征記念 WPV−MYK | ドラコミス サタン死 |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 609,400 | PAL?IYA? ABC?　ハウ。 | 大地社・?・? ALL |
| 4 | スペースボンバー（BVer.） | 9,326,300 | このあとすぐドラマ「宇宙爆・[illegible]」㊥㊦ | 1号機（1P）使用 ALL　5機設定 |
| 5 | ティンクルスタースプライツ（マッキー&ペンテル） | 1,828,560 | APR=対戦したいよ ―――「[illegible]」 | Lv.8　通常機数 ノーミスALL |
| 通信欄 | KOF'98、すごいですね。当店ではほかの強豪対戦格闘ゲームを押しのけ、相変わらずの盛り上がりです。イヤ技使いの常連たちがお待ちしております。これはと思う方はぜひご来店ください。あと相変わらず変ゲーのスコア多いんですケド…㊦　店員　六地蔵美穂原 | | | |

## タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468−9　☎（086）274−4384

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ（ガイン） | 14,821,340 | R/R−LON㋡ 1600だしたる終？ | ALL鳥260万 予選1090万 |
| 2 | バトルガレッガ（チタン） | 10,885,590 | R/R−LON㋡ 次回より5φ移動？㋮ | BHⅡで死 鳥139万 |
| 3 | 超鋼戦紀キカイオー（クイズダック） | 1,799,100 | SPN−SZN−AJK（石M） | ALL　ストーリー 亮君おめでとう!! |
| 4 | ストリートファイターZERO2（ナッシュ） | 1,688,200 | SPN−ISP−PDT−KEI | ALL　亮君結婚おめでとう!! |
| 5 | [illegible] | 556,970 | SPN−???　KAA | 亮君　結婚おめでとうござ　ます。 |
| 通信欄 | 会社の都合により、今回の集計で、当店のハイスコア集計は終了させていただきます。長い間、ご協力していただいたスコアラーのみなさまに感謝します。OUK氏、PHANTOM氏遠征の際はお世話になりました。　LON | | | |

## チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1−7−5　☎（0729）95−0555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 2,337,100 | M. | ALL |
| 2 | 月華の剣士2（雪） | 1,541,200 | G・M（グレトメンチ?） | ALL |
| 3 | ランドメーカー（愛華） | 33,936,770 | EMO | ALL |
| 4 | エスプレイド（J−B　5th） | 15,058,520 | 首領様 | ALL |
| 5 | サンダーブラスター | 3,773,630 | | 5面 |
| 通信欄 | 最近オールドゲーム続々入荷中!!リクエストも受付中です。そういえば「グラⅣ」。これが載るころには、出回ってるかな？うちにも入ってほしいね〜。ムリか…。でもDDRが入りそうなので良しとしましょう。みな、やりに来てね。 | | | |

## ネオAMスペースa−cho

京都府京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302・303　A−breakビル2F　☎（075）251−233

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア2ndMIX | 1675−188−3−9 | falco | EXテクノ（改）DP（AAA） |
| 2 | ビートマニア3rdMIX | 1256−3−0−2 | ばあにん☆ | 0−0−2−1−0（2） |
| 3 | コナミ80'sアーケードギャラリー（スクランブル） | 94,240 | RST−たもつ | （4周目−3面） |
| 4 | コナミ80'sアーケードギャラリー（少林寺への道） | 5,400,000 | RST−たもつ | step154（30周目−4面） |
| 5 | ライデンファイターズ2 | 110,386,020 | SOP−ぴぐ丼氏に捧ぐ㊗ | ALL ㊡　2P側 200万落ち？ |
| 通信欄 | あけましておめでとうございます。本年もa−choをどうぞよろしくお願いします。今年もハイスコアに力を入れていきますんでスコア申請してくださいね〜。それでは……　RST−たもつさんいつも申請ありがとう♡　ちば | | | |

## スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1−11−18　ファンクB1　☎（086）227−7888

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 超鋼戦紀キカイオー | 3,132,600 | ギャクータ | ゴウライ使用 1cALL |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 527,300 | D.F | 社、庵、大門使用 1cALL |
| 3 | パズルボブル4 | 264,328,650 | T.Fスズキ | バブルン使用 1cALL |
| 4 | パズルボブル2X | 221,289,830 | T.Fスズキ | バブルン使用 1cALL |
| 5 | 超鋼戦紀キカイオー | 3,605,600 | SPN−SZN−AJK | 伝説のヒーロー 1cALL |
| 通信欄 | | | | |

## サンゲーム岡山

岡山県岡山市中央町3−8　☎（086）231−4051

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ライデンファイターズ2（デスヘッダー） | 110,019,070 | XRX−いしはらくん | ALL ㊡ |
| 2 | ライデンファイターズ2（イレーザー） | 106,928,970 | XRX−いしはらくん | ALL ㊡ |
| 3 | テトリス・ザ・グランドマスター | 12'42"63 | ZZZヒ首 | ALL GM |
| 4 | ジョジョの奇妙な冒険（デーボ） | 1,886,300 | SNOS−快盗フリージア | ALL |
| 5 | 鉄拳3（ジュリア・チェン） | 1'34"76 | VER−PIG丼 | ALL |
| 通信欄 | PIG丼さん、いしはらさん、PAL君、やまちんさん、RUN君、横井さん、ほかたくさんの方々、昨年中はご来店くださいまして本当にありがとうございました。本年もみなさんよろしくです。　by　大森玲子 | | | |

# 狙うぞハイスコア!!2

## プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34−10 ☎（099）252−8884

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア3rdMIX | 438,810 | PHⅡ−RAL | ソウル→80's→ハウス・ドラムン |
| 2 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 | 85,230 | ISO | 1cALL |
| 3 | ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー、DEATH13無し） | 1,783,500 | 777 | 1cALL |
| 4 | レイクライシス（WR−01R） | 11,543,830 | ASM | 1cALL 真ボス出現し倒す |
| 5 | [illegible] | 10,180,760 | MAD | 最終ボス |
| 通信欄 | ビートマニア3rdMIXの人気は今だ衰えません。最近はダブルプレーをする方が増えてきてます。1月20日ごろにはコンプリートMIXが入荷してます 100円−1プレイですのでマナーのいい方はぜひ遊びに来てください。（店長大迫） | | | |

## エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2−34−3 苺ハウジング2F ☎（0886）56−5044

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パイプドリーム（Aコース） | 3,440,900 | AMT−SAD | ALL |
| 2 | バトルガレッガ（ボーンナム） | 13,570,780 | AMT−C | ALL 残×1 トリ178万 |
| 3 | ライデンファイターズJET（イクシオン） | 122,649,776 | MII | ALL 真ボス有 ミクラス×10 |
| 4 | ガンバード2（アルカード） | 1,389,400 | FLGS−アルフ | 2−3 |
| 5 | [illegible] | 23,409,820 | AMT PPP | ALL ステ ジ4 |
| 通信欄 | 寒いです（1月10日現在）。これが載るころには暖かくなってるといいなぁ…。 | | | |

## ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4−22 ☎（0829）32−9530

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 月華の剣士2 | 1,010,800 | J.M | セツナ使用 剣質一極 |
| 2 | ストリートファイターZERO3 | 7,565,100 | RCC | Z−ISM |
| 3 | オーシャンハンター | 266,140 | H.I | 宝箱78HIT |
| 4 | スパイクアウト | 1,275,590 | F−U | リング使用 K.O−308 |
| 5 | ロジックプロ2 | 70,160 | A.M | 1時間半ぐらいかかった。疲れた。 |
| 通信欄 | お知らせとお願い・今回、スパイクアウトに関しては、もっと高いスコアがあったのですがネームを残されておられないために、採用を控えさせていただきました。こんなことのないよう、ネームはきっちりと残してください。（あけましておめでとうございますF−U） | | | |

## HI-SCORE 募集掲示板 狙うぞハイスコア!!2

# 君のおすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

## ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3−2−2 横井ビル1F ☎（087）868−6007

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2（マリオン） | 1,663,400 | かりな | 2−5 連付 |
| 2 | 弾銃フィーバロン（ノーマルモード） | 8,052,032 | NOP | ALL 残×1 C−ROLL4速 |
| 3 | テトリス・ザ・グランドマスター | 12'40"31 | ジョージ | GM |
| 4 | ドルアーガの塔 | 1,185,180 | T.PAC | ALL |
| 5 | アッポー（HANSON） | 999,999 | J | スコアカンスト ラウンド99+α |
| 通信欄 | 鉄拳3大会（年間大会）は県内外より一般1202名・ジュニア583名（延べ人数）の参加をいただき終了しました。参加してくれたみなさん、大会運営に協力してくださったみなさん、どうもありがとうございました。みんなもっとレゲーをやろう! by 店 | | | |

## ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町4−8 ☎（082）263−2442

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプレイド（J−B 5th） | 30,936,200 | NMD−HIR | ALL マス6 残5 |
| 2 | テトリス・ザ・グランドマスター | 11'33"98 | IgoSX | グランドマスター |
| 3 | ショックトルーパーズ2ndスカッド（エンジェル） | 11,250,130 | KIM | 5面 |
| 4 | パカパカパッション（スペシャル） | 1,002,350 | YXY | ALLドラム |
| 5 | 超鋼戦紀キカイオー（ワイズダック） | 4,029,800 | KIM | ALL |
| 通信欄 | 無料でホットコーヒーを出しています。（平日のみ）4月には1周年記念として全台フリープレーを考えています。あ、忘れてた、みなさん、あけましておめでとうございます。今年もレッツをよろしくお願いします。 | | | |

## ゲーム・イン・ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎（098）861−8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 弾銃フィーバロン | 2,465,530 | | 1cALL Bタイプ3速 |
| 2 | スペースボンバー | 4,652,800 | MAD ロングア ムタイプ | 1cALL どうやって1000ち? |
| 3 | ガンバード2 | 1,050,800 | 初クリア記念 竜造 | 2−1 タビア使用 |
| 4 | ファイティングレイヤー | 1,407,000 | TES | 1cALL 雪舟 使用 |
| 5 | パカパカパッション | 1,079,180 | P.R.M | 1cALL S.モード4曲 |
| 通信欄 | | | | |

## スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎（092）682−0555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 110,605,800 | KAZ−ASR−あみ | [illegible] |
| 2 | ビートマニア3rdMIX | 1297−69−3−17 | KITABI−えぬえち けい 来てみました | EX. Vocal（DP）AAA |
| 3 | ビートマニア3rdMIX | 1226−104−7−32 | KITABI−えぬえち けい 来てみました | EX. tecnno（DP）AA |
| 4 | デッドオアアライブ++ | 2'03"83 | H.KAWANO あともうちょっと | あやね、1C（バースト） |
| 5 | コナミのアーケードギャラリー（プーヤン） | 561,200 | 林 仲 | 37'02 |
| 通信欄 | ダンス、3rdMIX盛り上がってますが、TVゲームのハイスコア申請が減ってきてます。スタッフ一同淋しがっておりますのでみなさんのHOTなハイスコアをお待ちしております。 | | | |

## AMハウス・MYS

山口県下関市横野町1−20−16 ☎（0832）58−0417

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ） | 1,100,900 | NON | ALL |
| 2 | ジョジョの奇妙な冒険（承太郎） | 1,002,500 | T.I | ALL |
| 3 | ファイティングレイヤー（ホン） | 1,300,700 | JAM | ALL |
| 4 | てんこもりシューティング | 136,270 | SD−MIT | 敵を誘爆させて〜 |
| 5 | テトリス・ザ・グランドマスター | 12'17"28 | HIV | S9 |
| 通信欄 | あけましておめでとうございます。とうとうきてしまったよ 99年7の月が…世界滅亡の日まで遊びまくってよ!!今年から、[illegible]昔アイスクライマーの対戦で友達をなくしたことのある by 店長 | | | |

## アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2−4−3 カプセルインオキナワ1F ☎（098）863−5765

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 | 1,130,500 | QRS | アルカード 2−1 |
| 2 | ストライカーズ1945Ⅱ | 1,497,700 | QRS | フライングパンケーキ 2−2 |
| 3 | ストリートファイター2nd | 2,151,600 | MAK.YA | ケン |
| 4 | ビートマニア3rdMIX | 366,447 | MAK.YA | ソウル・hip・hop2・Pビート |
| 5 | 弾銃フィーバロン | 1,806,492 | TAO−SH | 魚太郎 タイムアタック |
| 通信欄 | あけましておめでとうございます。ぽぱい常連のみなさん今年もぽぱいをヨロシクネ!今年は、いろいろなゲームの大会を予定したいと思います。それから今回は、たくさんのお客様がハイスコアに応募くださってありがとうございます。ハズした方ゴメンナサイ。 | | | |

## GAME・EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎（0944）43−4963

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2 | 1,239,100 | EPS | 1coin2−8 タビア 連付き |
| 2 | 月華の剣士2 | 812,100 | BCS | 1coinALL かえで |
| 3 | ショックトルーパーズ2ndスカッド | 10,495,470 | EPS | 1coinラスト ルル |
| 4 | ジョジョの奇妙な冒険 | 90 ,100 | BOS | 1coinALL イギ |
| 5 | 弾銃フィーバロン | 7,892,315 | EPS | 1coinALL 1ス B RO |
| 通信欄 | いつもありがとうございます。 | | | |

## ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎（0897）53−5783

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード2（タビア） | 1,583,100 | SODOM改Ⅱ | 連付 2−5 |
| 2 | ガンバード2（マリオン） | 1,284,700 | ああ、そうかもね。ATFくん | 連付 2−1 |
| 3 | エスプレイド（祐介） | 27,475,160 | レエゾンパワー未使用 ATFくん | ALL 残6−4 |
| 4 | エスプレイド（J−B 5th） | 25,324,860 | なんちゃって みーくん♡ | ALL 残6−4 |
| 5 | ビーストバスターズ セカンドナイトメア | 90 ,850 | T.O | 4面道中で死! |
| 通信欄 | 新年を迎えますます寒さが厳しくなりましたが、当店では白熱した対戦やスコアラーたちの熱気で、ヒートアップしているので、ご来店ください。今年もよろしくお願いします。ダンレボをプレイ中に新年を迎えたハイスコア担当 LEE | | | |

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

# 3月7日(日)

を予定しています。

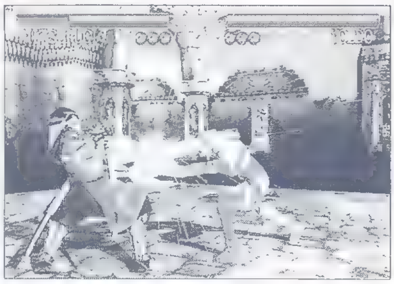
# ゲーセンマップを募集しています!

また、当コーナーでは新規掲載希望のストック受け付けも募集しております。半年でも1年でも待てるというお店の方、店住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在のスコア状況などのPRを添えて下記まで!

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1−26 新声社ゲーメスト
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」「掲載希望ストック」係まで

# プレゼント

## 1「ソウルキャリバー」基板



1名様

ゲーメスト大賞「ベストグラフィック賞」「編集部特別賞」を獲得した、98年3D対戦格闘の目玉といえば？言わずもがなの「ソウルキャリバー」がついにプレゼントに登場!! いまだ攻略連載が続いていることからも、奥の深いゲームだってことがわかるよね。ムックや「ゲーメストグラフィックス」を見ればキャリバーを極められること間違いなし!!

**GAMEST** *presents*

## 2「サイキックフォース2012」ポスター

このポスター、以前このページで掲載したよね。すごい反響があったので、またタイトーさんから5枚だけもらってきました。さらに、超激レアサイキックグッズをゲット!! 次号で掲載するけど…史上最高倍率間違いなしかな？お楽しみに!!



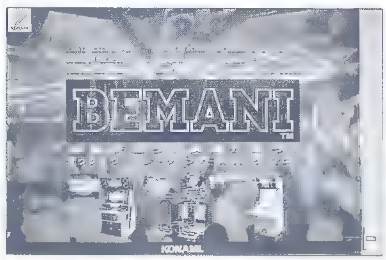

5名様

**TAITO** *presents*

次回"サイキックフォース2012"
空前のレアグッズが登場

## 3 ビートマニア超大型ポスター

ライターのスーさんが編集部の近くのゲーセンから、読者のみんなのためにもらってきてくれたポスター。なんかものすごくでかいんですけど、コレ。この大きさをみんなに伝えるため、横にタバコを置いてみた。う〜む。ビートマニア関係のグッズは数が少ないから、貴重なポスターだと思うぞ。




1名様

**ZEST神保町** *presents*

## こけてぃっしゅこれくしょん

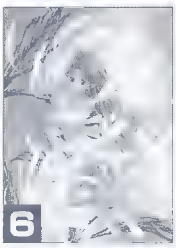
4 村田連爾
5 司淳
6 都筑和彦
7 桜瀬琥姫
8 吉崎観音

各5名様
















**DOKU-SABI** *presents*

## 応募の注意

1 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2 余白にははみ出しコーナー宛の質問とかを書こう！

## 当選者発表

### 11月30日号

「超鋼戦紀キカイオー」基板
木村弘一 君 福岡県

「ロックマンアドベンチャー」
SS版ソフト
駒榮杏那 さん 大阪府

「カプコンジェネレーション
第2集 魔界と騎士」
石橋涼子 さん 岩手県

「サムライスピリッツ アスラ斬魔伝」
ポスター&ポストカードセット
田島幸司 君 沖縄県

「スプリガン」トレーディングカード
コンプリートセット
斎藤尚子 さん 茨城県
安藤一雄 君 東京都

「テクモプレイヤーズマグ」
永田宗一 君 青森県
服部憲司 君 青森県
須藤雅彦 君 宮城県
大橋正信 君 長野県
橋本伸人 君 静岡県
武田 亮 君 静岡県
三上和子 さん 大阪府
馬場俊夫 君 京都府
桐島奈美 さん 石川県
豊田洋子 さん 長崎県

### 12月15日号

「源平討魔伝」基板
金子尚善 君 大阪府

「サイキックフォース2012」
カレンダー
岩崎 誠 君 新潟県
印南敏春 君 東京都
梶田康夫 君 愛知県

NEO GEO GALS
カレンダー
鵜名山直 君 東京都
松田和也 君 岡山県
牟田尚史 君 福岡県

「ゆずとおともだち」
卓上カレンダー
大内加奈子さん 東京都
中田有紀子さん 東京都
須藤浩和 君 神奈川県

「ダンスダンスレボリューション」
ポスター
飯田陽子 さん 北海道
佐伯真一 君 茨城県
佐藤一弘 君 岡山県

「サイトロンレーベル」
設立10周年記念CD
三浦冬峰 君 青森県
小野健太郎君 宮城県
熊木聖二 君 茨城県
山内芳治 君 埼玉県
大木栄伸 君 東京都
宮下直人 君 東京都
森永秀志 君 東京都
大橋光子 さん 東京都
上田 洋 君 兵庫県
松中聡子 さん 広島県

「サイトロンレーベル」
ペンスタンド
三塚大輔 君 埼玉県
吉村直哉 君 埼玉県
竹村篤志 君 千葉県
渡辺真弥 君 千葉県
萩原優騎 君 東京都
西奈美匡雄君 神奈川県
小杉晋司 君 大阪府
谷野吉和 君 大阪府
三坂幸光 君 福岡県
中西信仁 君 熊本県

# 次号予告

第1特集　ゲーメスト流キャラのカテゴリー

## キャラクター考現学(仮)

第2特集　新作グッズが盛りだくさん！キャチャ兄ぃ頑張る!!

## 春のプライズ大作戦

春に発売される噂の新タイトルの情報が盛りだくさん。それに加え、特集が2本立て。ジョジョの奇妙な冒険、餓狼伝説WILD AMBITION、グラディウスIV、ガントレットレジェンドなどの人気ゲームの攻略も好調！

一押しゲーム　※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

## ストリートファイターIII 3rdストライク Fight of the Future

## パワーストーン

**徹底攻略**　■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）■スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ）■グラディウスIV（コナミ）■ギガウイング（タクミ/カプコン）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■ガントレット・レジェンド（ATARI/SNK）






## 今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

### 2/28号(1月30日発売号)の内容に関してお詫びと訂正

●2/28号掲載「人気ゲームプロデューサーDISCUSSION」及び「己の野望」にて誤りがありました。下記のとおり訂正させていただくと共に株式会社ナムコ、株式会社セガ・エンタープライゼス、テクモ株式会社の皆様ならびに関係者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

（ゲーメスト編集部一同）

■「人気ゲームプロデューサーDISCUSSION」タイトル横
誤：「SEGA　スパイクアウト・世取山宏秋氏」
　　「NAMCO　ソウルキャリバー・名越稔洋氏」
正：「NAMCO　ソウルキャリバー・世取山宏秋氏」
　　「SEGA　スパイクアウト・名越稔洋氏」

■「人気ゲームプロデューサーDISCUSSION」世取山氏プロフィール
誤：「ソウルキャリバープロデューサー」
正：「VS開発部主任・ソウルキャリバー開発者」

■「己の野望」株式会社テクモ・久保田氏のコメント
正：「とりあえず、超スゲー!!とみんなが驚愕するものを。ウソではない本物のハイクオリティなキャラを想像というか創造していきたいとおもう今日このごろ。あとは、もう突き進むだけです」

■「己の野望」世取山氏の役職名
誤：「ソウルキャリバープロデューサー」
正：「VS開発部主任・ソウルキャリバー開発者」

### ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

**■コーナーの内容**　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
**■締め切り**　地球が滅ぶまで
**■応募の決まり**　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

### はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

**■コーナーの内容**　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
**■締め切り**　特になし（常時募集中）
**■応募の決まり**　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.255 は予価510円で
# 2月27日(土)発売!



●先日、これまでほとんど飲んだことのないブランデーを頂き、ナイスボム仮面としても名高い、ワイン＆ブランデー人間の善之字元帥先生から飲み方講座を受けながら味わった。ビールや日本酒とはまったく違った新世界が開けたが、これはこれでハマってしまいそうで恐ろしい。ブランデーは喉ごしよりも香りが…という話を聞いていたが、いやいや、あの喉の奥と食道あたりに広がるちくちくとした刺激が最高じゃないですか。これはいい。（KAL）



●図体だけはデカいのに昔から風邪をひきやすい体質。「今度のインフルエンザはキツいらしいよ〜」と風の便りに聞いたら、そのまま風邪をひいてしまいました。う〜ん、食うもんは食ってるし、寝るときは寝てるつもりなんだよなーと思いつつ、なんか2カ月ごとに風邪ひいてます。今年もご年輩の方が多数お亡くなりになったそうですが、俺なんか真っ先に逝ってしまいそうです（不謹慎）。風邪ひかないコツ、誰か教えて！（GYU）



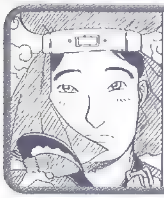
●なんか、ひさしぶりな感じの編集後記です。ここ最近のハマリはDDRですね。年末、年始ゲーセンに行かないような友達を誘い、DDR布教活動をした結果、何人かハマったようです。ハマったおかげで、貯金が減ったとの抗議の電話がありつつも、とりあえずは無視。楽しいからいいじゃん。気が付くと、自分の周りはコナミゲームばかり。外ではDDRとポップン、家ではビートマニアと幻想水滸伝2しかやっていないような…。（ももやん）



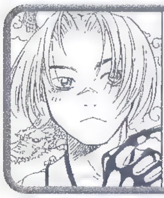
●目の前に広がる暗闇、混沌、虚無と3拍子揃った最悪の環境は、スパイクアウトとギガウィングでしか晴らすことができない。この環境のせいで、何かと心の怒りが鎌首をもたげるのが嫌なところ（決してカルシウム不足ではない）。何かに真剣にぶつかっていくときの損得勘定をすると、最近は真剣になるよりも適当に振る舞っていくほうが利口なようだ。正直者はバカを見るといったところか？早くこのもやもやを解消しなければ…。（MVP）



●より快適なネット環境を求めてISDNを導入!!ムック班のザンボット氏の薦めで接続機器をTAではなくルータにしたんだけど、これが快適快適。家のパソコン（×3）がつながるということがこんなに快適だとは…。で、肝心のネットはテレホーダイが再契約となり開始日まであまりつなげられないもどかしい状態。と言ってもこの号が出ている頃にはバリバリつないでいると思うけど…。（http://www.din.or.jp/~chuchu/もよろしくのCHU）



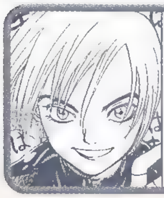
●P・ギルバートのクラシックレパートリーで、やっと自分の気に入った曲をマスターできたぜ！（バッハのプレリュードとか。ちなみに私の壊れた車の名もプレリュード）最近はラプソディの「エメラルドソード」という曲がお気に入りなので、今度はこっちのほうにチャレンジしてみようと思っている。エレキギターでやるクラシックっていうのも、なかなかいいね。ところで桜井君、オレのベース、今どうなってるの？（ワイルダーKEI）



●まずは「目が腐ってるのはお前だスー」係にハガキを送ってくれた、たった1名の人ありがとう。「ニンニク最高で若林豪…」は俺的にはストライクですが、うちの編集部では誰も分からないので注意してください。さらに付け加えるなら奥菜恵もストライク。「こするカモ〜」てのが変な妄想を駆り立てて ド真ん中。芝居が下手で表情にも乏しいものがあるけど、そこがまたイイ！（アディオスToshi）



●最近うれしかったこと。『屍鬼』上巻の退屈とも思える場所をのりきって下巻に突入したこと（つまり面白かった）。『星界の紋章』のアニメが期待に応えてくれたこと（川澄綾子の演技が絶妙）。「パワーストーン」「ギガウイング」と、編集担当ゲームが単純に面白いこと（こーじがライバル）。そして何より、3月に白鳥由里のNewアルバムが出ること。このままノストラダムスを仏血契れ！（預言の自己成就が起こらないことを祈る　辻）



●ゲーメスト編集部へ来て約2年。初めて進行を置くということで、他部署で編集業務をしている私へ異動の話がきました。その時は断ったのですが、自分の知識向上のため、スキルアップのためと考え直し、今に至ります。前任者もいなく、進行経験もない私は、まさに手探り状態。今まで、たくさんの方々に助けられてなんとかやってこれたと思っています。この場を借りてお礼を申し上げます。ありがとうございました。（またもや部署異動のへな）

論

# 正当な評価を目指す

石井ぜんじ

自分がアーケードゲームが好きな理由の一つに、ゲーセンでは面白くないゲームはすぐばれてしまうということがある。百円入れてお試しプレイができるのが大きい。

自分がゲーメストで文章を書くにあたって原点にあるのは、価値あるものを、雰囲気に惑わされずに正確に伝えたいということである。アーケードゲームには、それが受け入れられやすい土壌があるのが魅力なのである。

ゲームの面白さは、前評判やその時代のムーブメントによって大きく左右される。それはゲーセンのゲームでもそうである。本当は面白くても、前評判がない新シリーズや新規メーカーは最初は疑いの目で見られる（本当はグラフィックや見た目のインパクトもゲームの実力のうちだが）。

だが、少し面白さを紹介できたり、きっかけを与えてあげることによって、ずいぶんと見る目も違ってくると思う。どこかに真の面白さがあるなら、それを紹介して理解してもらうことは不可能ではない。それがうまくいったときの喜びはライター冥利に尽きると思う。また逆に、百円を入れて試してみればすぐわかるので、いい加減なことは言えないという厳しい立場に置かれている。そこがやりがいのあるところである。

ゲームに限らず、世の中は雰囲気や期待感という曖昧なものによって大きく見方が左右される。そこで、つねに価値あるものが評価されるとは限らない。

むしろ、マスコミとしては本当に価値あるものを主張するより、みんなが信じたい方向へ話を進めるほうが楽なのである。短期的に見れば、こちらのほうが利益が上がることも多い。

だが、それでは、長期的に見ると間違っていたことがばれてしまう。ではどうするかと言えば、その頃には話題を変えてしまい忘れさせていくというのが常套手段となる。

でもそれでよいのだろうか。自分には割り切れないし、それを続けていってもゲーム業界は進歩していけるかどうか疑問である。確かに評価の仕方はさまざまあるが、そのさまざまな評価を提示した上で、できるだけ正当な評価を積み上げていくことこそが全体の進化につながるのだと思う。

口で言うのは簡単だが、実行するのは難しい。しかし、できるだけ正当な評価を目指したいと思う。また、不特定多数の受け手側が、個々で正確な判断をしようとすることも必要である。それでこそ、正当な評価をしたいという試みが生きてくるのである。その点で、受け手と送り手はお互いに試されていると言えるだろう。

## 待って〜もうひとこと

●去年の9月に第1号を発売、大好評だった美少女ゲーム雑誌「デジタルミント」の2号目が、ただ今好評発売中！今回はソフトハウスさん描き下ろしが15点！「デジミン」でしか見ることができないっす！

ゲーム紹介＆攻略も盛りだくさんでオールカラーなもんだから、こりゃもう買うしかないよっ！あ、でも、オトナ向けな美少女ゲームが載っている本だから、オトナだけね！（デジミン編集部）

●召喚獣育ててますか？マウント二田です。さて、私といえば、「まじかるカナン」と「士郎正宗」のポスターベンダーを作ってみました。べらぼうに素敵な仕上がりです。横田守センセと士郎センセといえば、日本が世界に誇る二大巨頭！これが3月にポスターベンダーとして全国に出回るんだから姉さん一大事ですって感じですか。「カナン」は3月初旬、「士郎正宗」は3月下旬予定。よろしく！（マウント二田）

## 表紙の裏をとれ

女性格闘家2人です。春麗はすごくひさしぶりな気がしますね。描くのがね。

ドリキャス買ったはいいがソフト薄。ソニックをやっているがこれからどーなるのか不安な私。ゲーセンとの連動も楽しみではあるけど答えが見えてこないなー。キカイオーとかチョイ手ェ加えて出してくれないかしら？つるつるに出来るしねー。

藤原ひさし

**次号 GAMEST は 2月27日(土)発売**



AOU
1999
アミューズメント
エキスポ
出展予定商品
(株)エイブルコーポレーション ブース
1996
バトルガレッガ
BATTLE GAREGGA
1998
バトライダー
BATRIDER
そして、
1999
待望のバトルシューティング
AOUショーにて正式タイトル公表!!
砲火の嵐を突き抜け。
機関砲を打ち込め！
戦略的に、よりダイナミックに、
すべてがエキサイティング!!
開発順調!
EIGHTING CO., LTD.
©EIGHTING 1999
株式会社 エイティング
〒144 0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
http://WWW. RAIZING. CO. JP/

# 動きこなしまくり！

## パワーストーン






難しいことは何もない。とにかく自由に闘おう。
それが「パワァストォーン(by小杉十郎太)」だ。

まずは知識を身につけよう

## パワーストーン 対戦の駆け引き

対戦アクションゲームと銘打たれたこのゲーム。今までの対戦格闘ゲームとは異なる独自の駆け引きを把握しよう。

担当：GYU

このゲームをプレイするにあたって最も重要なこととは、そのゲーム名が示すとおり、魔法石「パワーストーン」を集めることにある。

パワーストーンをすべて集めるとキャラクターは変身し、画面下部に表示される「変身ゲージ」が切れるまで、超強力な必殺技を出せるようになる。この変身後の状態や駆け引きについては別ページで詳しく解説するが、とにかくパワーストーンを集めてしまえば圧倒的優位に立てるのだ。

このパワーストーンには赤・青・黄の3種類があり、変身するためにはこれらをすべて集めなくてはならない。これらはラウンド開始の時点で両者に1個ずつ与えられていて、一定時間後に3つめがフィールドのどこかにランダムで出現するようになっている。

つまり、これら3種のパワーストーンの奪い合いこそが、このゲームの駆け引きの基本であり、すべてというわけだ。

以上を踏まえて、次のポイントについて説明しよう。



対戦の駆け引きの根本は、やはりパワーストーン集めにある。



変身すれば圧倒的優位に立てる。逆の立場にならないように……。

ダウンさせることがポイント！

## パワーストーンを奪い返す手段

パワーストーンを集めることが対戦の最重要課題。できれば相手より先に集めたいところだが、相手に先に集められそうになったときはどうすればいいのだろうか。ここに駆け引きのポイントがある。

相手に奪われたパワーストーンは、相手を攻撃することで奪い返せるのだ。相手に奪われたパワーストーンを奪い返す方法は簡単。とにかくダウンを奪える攻撃を相手にヒットさせればオーケーだ。このゲームでダウンを奪える技としては、以下のものがある。

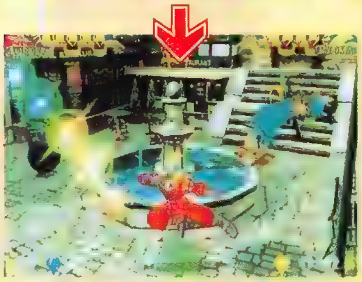
①チェーンコンボをすべてヒットさせる（途中で止めた場合はダウンを奪えない）
②投げる（空中投げも可）
③ジャンプK
④ジャンプP＋K
⑤樽やイスなどを投げる
⑥アイテムによる攻撃

以上のダウン技をヒットさせれば、相手からパワーストーンを手放させられる。手放したパワーストーンはフィールドのどこかにランダムで飛んでいくようになっているが、よほどのことがない限り攻撃した側が拾えるはずだ。

また、基本的に1回の攻撃で手放すパワーストーンは1個。ただし、ガンロックの一部のチェーンコンボやガルーダの全コンボ、剣などの打撃系アイテムによる攻撃をヒットさせれば、一度に2個手放させることができるぞ。



相手にパワーストーンを取られてしまった場合は……、



ダウン技をヒットさせれば、パワーストーンを落とせる。



打撃系のアイテムを当てれば、一度に2個落とさせることが可能だ。

P.S.GAMEST Q&A G Q：オペレーターってどんな仕事をしているんですか？／福島県　P.N.すしねこ君　A：基板や筐体などを買って商売をしている人たちのこと。わかりやすく言えば「ゲームセンターの店員」。ちなみにディストリビューターは基板を流通させる業者のことで、問屋さんのことだ。（編集部）

ジャンプKにまつわるテクニック

# パワーストーン 実戦基礎講座

**攻撃の中心はジャンプK。そしてこの技を封じるためのテクニックをマスターしよう。**

パワーストーンの奪い合いが駆け引きのすべてであるこのゲームでは、自然とダウン技を使った攻撃を多用していくことになる。ダウン技の種類については前のページで説明したが、その中でも特に重要なのが、全キャラ共通の攻撃である③のジャンプKだ。

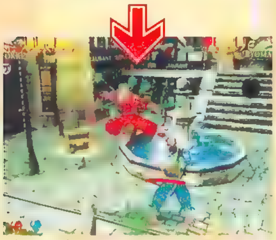
## ジャンプKの強さの秘密

“ガード”というものが存在しないこのゲームでは、一見、チェーンコンボが攻撃の要のように思える。しかし、地上技であるチェーンコンボは、常にレバガチャしているだけで簡単にエスケープされるといった弱点があり、プレイするほどそれが目立ってきてしまう。また、投げやアイテムによる攻撃も有効な状況が限られているので、攻撃の主力にはならないだろう。

これらに対してジャンプKには実に大きなメリットがある。というのも、ジャンプKは着地するまで判定が空中にあるため、攻撃をくらう直前にレバーを入れてもエスケープが発生しないからだ。また、攻撃スピードが速いため相手に見切られにくく、空振りして着地してもスキがほとんどないので、リスクをほとんど気にせずガンガン使っていくことができる。以上の理由からジャンプKが攻撃の主力となることは必然というわけだ。



チェーンコンボなどの地上技がエスケープされるのに対して……、



ジャンプ攻撃はエスケープ不可。ゆえにジャンプKが主戦力となる。

空中投げとアイテムで撃墜!

# ジャンプKへの対抗策

ダウンを奪える攻撃の中でも最も実戦的なジャンプK。とにかく欠点らしい欠点が見あたらないので、自分で使う分には非常に頼もしい攻撃だ。

しかし、このジャンプKは全キャラ共通の攻撃。ということは自分だけじゃなく、相手が使ってくる可能性も十分にあるということだ。さらに場合によっては、互いにジャンプKをひたすら応酬するということにもなりかねないので、ここでジャンプKへの対抗策をしっかりマスターしよう。

## 対抗策① 空中投げを狙う

相手のジャンプKのタイミングを先読みしているなら、ジャンプKの下を潜って着地の隙にチェーンコンボや投げで反撃するのが理想的な対抗策といえる。

しかし、リーチが短い・移動速度が遅い・体が大きいなどといった理由から実践が難しいキャラもいる。そこで対抗策の本命として挙げたいのが空中投げである。

このゲームでは全キャラが空中投げを持っていて、空中にいる相手に対して投げ間合いに入っていれば、ジャンプP＋K入力で投げることができる。この空中投げの掴み間合いはかなり広く、相手のジャンプKを先読みして入力していればそうそう失敗することはない。互いにジャンプKの応酬になり、攻撃パターンが単調になってきたときこそ狙いどころといえよう。



近距離で相手のジャンプKを先読みしている場合は……、



こちらもジャンプして空中投げを狙おう。読みが当たれば勝てる。

また、仮に投げ間合いの外で入力して空中投げに失敗するとジャンプP＋K攻撃が発生するが、このジャンプP＋Kも強力なダウン技なので決して損というわけでもない。棚ぼたでヒットしてパワーストーンをゲットできることも多く、竜馬のように強力で隙の小さいジャンプP＋Kを持っているキャラなら、ジャンプKよりこちらを中心に攻めてもいいぐらいだ。

ただし、ガルーダのボディプレスのように、隙の大きなジャンプP＋Kを持ってるキャラは注意が必要だ。こういったキャラは投げ失敗時にジャンプP＋Kが暴発しないように、ジャンプした直後に空中投げを入力すること。一定以上の高さがなければジャンプP＋JがジャンプPに変化するので、これでリスクを減らせるというわけだ。



ジャンプP＋Kの暴発が嫌なら、ジャンプ直後に空中投げを入力しよう。

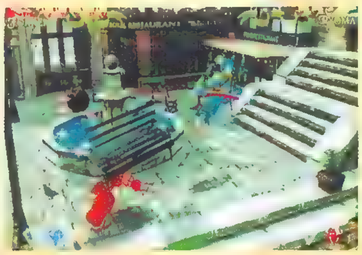
## 対抗策② アイテムを利用する

ジャンプKに対する対抗策の本命は空中投げだが、空中投げを成功させるためには接近戦が条件。中～遠距離からのジャンプKに対しては移動でかわせば別に問題ないが、この間合いでジャンプKを多用してくる相手には、アイテムで迎撃してみるのも手だ。

こういった状況で有効なアイテムは2タイプ。一つは樽やイスといったタイプで、持ち上げてからPで投げれば自動的に狙いをつける。遠距離からの攻撃に合わせよう。

もうひとつはキャラの頭上に攻撃判定が発生するハンマータイプだ。もちろんスピードの速いジャンプKに狙って当てるわけだから、樽タイプで迎撃するよりもはるかに難しいが、ヒットすればパワーストーンを2つ落とすのは大きい。こちらは中距離から出された攻撃に合わせよう。

以上をもってジャンプKにまつわるパワーストーン対戦基礎講座は終了。最初のうちはジャンプKの応酬になってしまうかもしれないが、前出の対抗策をマスターしてくれれば、より熱い闘いを演じることができるはず。それまでがんばってプレイしてほしい。



樽系アイテムを持った状態でP。これで迎撃してもいい。



相手がパワーストーンを2つ持っていれば、ハンマーで迎撃してもいい。



P.S.GAMEST Q&A G Q：アイランドで「ザ・ドリームマッチ」はまだ受け付けていますか？／鳥取県　スーパー戦士こうた君　A：面白ければ問題なし。ただ、忘れないでほしいのは、面白い投稿がきっかけに新たなコーナーもできるということ。キミの情熱と魂をハガキに込めて、投稿してくれ！（編集部）

## アクションの基本

# P+K 自由自在！

**このゲームのほとんどが、P+Kで済んでしまう。何ができるか、頭に叩き込もう。**

担当：ももやん

自由自在に動きまわり、さまざまな行動が取れることがウリの対戦型アクションゲーム、パワーストーン。数多くのアクションを起こすことができるのだが、その操作はいたって簡単。**たいていの行動はP+Kで済んでしまうのだ。**

今回は、P+Kでできる行動の、具体的な内容を説明していこう。

## P+Kでの攻撃

まずは、P+Kを使った攻撃から覚えていこう。このゲームの対戦では、P+Kを使った攻撃が重要な役割を果たしている。普段の立ち回りから使うことが多いので、ぜひとも覚えてもらいたい。

**●投げ、背後投げ、投げ抜け**

このゲームの強力な攻撃の一つ、投げ。地上でのコンビネーションはエスケープで回避されやすく危険が大きいが、投げはエスケープされる恐れがない。また、変身した相手への唯一有効な攻撃となっている。

ただし弱点もいくつかある。投げ間合いに入った瞬間に相手が間合い外に出た時やジャンプした時に、投げ失敗モーションが出てしまうことだ。これは大きな隙になるぞ。

また、相手も投げを入力していた場合には投げ抜けになり、両者五分の状態になってしまう。ボーっとしてると、逆に投げられてしまうので注意しよう。



投げ抜け後は両者互角。再び投げを狙うか、ジャンプするか。

**●空中投げ**

両者ジャンプ中にP+Kを入力すると、空中投げになる。空中投げの狙いどころは、相手がジャンプキックを使ってくるときだ。強力なジャンプキックへの、数少ない対抗手段なのである。

空中投げを失敗するとジャンプ踏みつけに化け、隙を作ってしまう。だが、入力をレバー上+P+Kとすると、失敗してもジャンプパンチしか出ないので、安全だぞ。



相手の位置をサーチする、踏みつけ攻撃。近づいたら狙ってみよう。

**●ジャンプ踏みつけ、三角跳び攻撃**

ジャンプ攻撃の中ではキックが一番強力だが、使い方次第でジャンプ踏みつけ、三角跳び攻撃も強力になる。

この2つの攻撃は多少だが、相手の位置をサーチして跳んでいくのでヒットさせやすいぞ。相手のジャンプキックを垂直ジャンプで回避し、隙を狙って出すなどの方法が有効。

ただし、外すと隙ができてしまうので注意しよう。

**●壁利用攻撃、大車輪攻撃**

壁などを利用して、相手に突進する攻撃を出すこともできる。相手に向かっていくので突然の奇襲攻撃にはなるが、ここぞという場面は少ない。威力はあるぞ。



壁利用攻撃や大車輪攻撃は、使いどころが難しいぞ。

## アイテムもP+K

**●障害物を持つ、置く**

画面上に散らばるイスやテーブル、木の箱、壺など、たいていの物は手に持ち、投げつけることができる。

持つことが可能な障害物に近づくと、サークルが出現する。この状態でP+Kを押すと、持ち上げるのだ。特殊な状況では、相手の投げた障害物をキャッチすることもできるぞ。タイミングよく、P+Kを押そう。

障害物を持った状態でP+Kを押すと、その場に置くことができる。が、とりあえず投げたほうがいいだろう。

**●武器を取る、放す**

基本的には、障害物の場合と同じである。サークルが出たら、取ることが可能。放す行為には重要な意味がある。武器は一定時間、一定量を使わないと手放さないので、すばやく動きたい場合には手放す行為が重要なのだ。



物を持つとスピードが遅くなるので、時には捨てることも重要。

**●柱引っこ抜き攻撃**

重量級キャラと、変身後に可能な行動。大車輪攻撃の代わりに、この攻撃になる。リーチ、攻撃力、気持ち良さがあるのだが、かわされやすいのが難点である。

トンアンステージの巨大なテーブルも、変身すれば軽量級キャラでも持つことが可能。

## つかまるのもP+K

**●柱、天井につかまる**

天井や柱の近くでP+Kを押すと、それにつかまることができる。つかまった後は、レバーで移動したり、P、Kを使って攻撃もできる。

天井から屋根に上がるには、つかまった後屋根の縁まで移動し、そのままレバーを入れるだけ。陸奥ステージはこれを覚えておこう。



変身した相手から逃げるときに意外と役立つぞ。

## P+Kでできる行動一覧表

| 行動 | 行動条件 |
|---|---|
| 投げ、背後投げ | 相手の近く、相手の背後近くでP+K |
| 空中投げ | 空中の相手の近くでジャンプP+K |
| 投げ抜け | 相手の投げに対してP+K<br>(空中、背後投げ不可) |
| ジャンプ踏みつけ | ジャンプ中にP+K |
| 壁利用攻撃 | 壁方向にレバーを入れてP+K |
| 三角跳び攻撃 | ジャンプ中壁方向にレバーを入れてP+K |
| 大車輪攻撃 | 柱の近くでP+K |
| 障害物を持つ | 持ちたい障害物の近くでP+K |
| 障害物を置く | 障害物を持った状態でP+K |
| 武器を取る | 取りたい武器の近くでP+K |
| 武器を放す | 武器を持った状態でP+K |
| 柱引っこ抜き攻撃 | 柱の近くでP+K<br>(ガンロック、ガルーダ、変身後の全キャラ) |
| 柱につかまる | 柱の近くでジャンプP+K |
| 天井につかまる | ジャンプ中、天井近くでP+K |

P.S.MESSAGE G
最近メーカーやゲームセンター、ハイスコアラーのホームページが多いので、特集または連載で取り上げてほしい。／香川県　P.N.Ryuto君 ◆
当社刊「ゲーム系ホームページガイド500」を買ってほしい！ゲーム系のHPがしこたま紹介されています。(EX MOOK編集部)

# 神秘の宝石 パワーストーン

## 変身後の特徴と基本的な攻め方

# パワーストーンを集めた！ さぁ、どうする？

**対戦の基本的な流れを覚えたら、今度はパワーストーンを集めて変身後の攻めについて考えてみよう。**

担当：GYU

「パワーストーンを3つ集めれば、キャラクターが変身してパワーアップする…」

今まで本誌では、「とにかくパワーストーンを集めれば圧倒的に有利」とアピールしてきたが、ここでその理由と変身後の攻撃の組み立て方について見ていくことにしよう。

### 変身後はなぜ有利？

変身後はなぜ有利かというと、それは変身によって得られる3つのパワーアップ要素にある。

**①Pボタン、またはKボタン入力で必殺技のパワードライブを出せる**
**②P＋J、またはK＋J入力で超必殺技のパワーフュージョンを出せる**
**③変身中はスーパーアーマー状態になっている**

①と②はキャラクターによって攻撃が異なるが、ダウン技であることが特徴（あやめとワンタンのPを除く）。③のスーパーアーマーは、投げ技以外の攻撃をくらっても（ダメージはくらうが）まったくひるまないといった性質を持っている。つまり、相手にしてみれば①と②を避けるために逃げ回るか、投げを狙うといった選択肢しか残されていないため、変身した側が一方的に攻撃するチャンスとなるわけだ。



パワードライブやパワーフュージョンは、どれも強力な技。



さらに変身中はスーパーアーマー状態なので、圧倒的有利！

### ゲージの残量に注意して攻撃を組み立てよう

しかし、一方的に攻撃できるからといって油断は禁物だ。

確かに変身中は圧倒的に有利だが、変身が解けた直後に隙が存在する。変身は画面下の「変身ゲージ」がなくなった時点で解除されるが、このスキを突かれると手痛い反撃は必至。つまり、変身後はむやみに攻めるのではなく、このスキを突かれないように攻撃を組み立てていくことが重要なポイントだ。

この隙をカバーする方法としては、ゲージがなくなる直前でパワーフュージョンでダウンを奪うのがセオリー。そして、残っているゲージを的確に把握するために覚えておきたいのが、ゲージを減少させる以下の条件だ。



画面下のゲージがなくなると変身は解除されてしまう。



ここでスキを突かれると反撃確定！
これだけは避けたい。



何もしなくても変身ゲージは徐々に減っていくので注意しよう。

**①時間で少しずつ減っていく**
**②パワードライブを使うと少し消費する**
**③パワーフュージョンを使うとすべて消費する**
**④相手の攻撃をくらうと大幅に消費する**

変身後の立ち回りの理想を言えば、「相手の攻撃をくらわないように間合いを取りつつ、パワードライブで牽制して、ゲージがなくなる直前にパワーフュージョンでダウンを奪い、その隙に変身を解除する」ということになる。以上のことを踏まえて、各キャラクターの戦術に入ろう。



ゲージがなくなる直前にパワーフュージョンでダウンさせれば…、



スキを突かれるリスクもかなり小さくなる。重要だね！

### フォッカー



バランス型のフォッカーは、変身してもそのバランスを損なわない技がそろっている。変身さえできれば、ある程度のダメージを与えられると思っていいだろう。

Pのパワーミサイルは多少だが、誘導性能のある攻撃だ。スピードがあるので、近い間合いで発射すると当てやすいぞ。相手を追い詰めて使いたい。Kのパワーハリケーンは、近距離の敵を巻き込みながら上昇する攻撃。近づいたら出すだけで、まずヒットすると思っていいぞ。

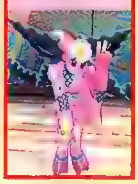
パワーフュージョンの中では、突進技のパワーロケット（K＋J）がヒットさせやすく、ダメージも大きい。相手との距離が縮まってきたら、使ってみるといいだろう。しかし、終了後の隙が大きく、外したときは空中投げが確定してしまうほどだ。



パワーロケットはヒットさせやすく、ダメージも期待できるぞ。

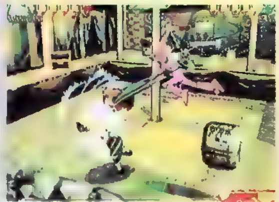
パワーイクスプロージョン（P＋K）は誘導ミサイルを十数発発射する攻撃なのだが、近い距離ではなかなか当たらない。逆に離れすぎると、簡単に避けられてしまう。この技も相手を追い詰めてから使っていきたい。終了後の隙が少ないので、変身が解ける直前に使うのが得策だろう。

### あやめ



百花繚乱（P＋J）のかわし方に慣れていない相手に非常に有効なのが、変身後に「花手裏（P）や桜花隠れ（K）などで体力を削り、ゲージ残量が少なくなったら百花繚乱」というパターン。最後に大ダメージを与え、安全に変身を解除できるからだ。さらに、百花繚乱の終了間際にくらってくれれば宝石も回収しやすく、良好なサイクルを生むことになる。

だが、百花繚乱のかわし方がうまい相手となると話は別。花手裏剣や桜花隠れだけでは十分なダメージを与えることが難しいうえに、安全に変身を解除することさえも難しくなるからだ。避けのうまい上級者相手には、変身中のスーパーアーマーを生かし、各種銃器や打撃アイテムを活用することをオススメする。その場合、手裏剣や桜花隠れを控え、ゲージ消費量を抑えることも大切だ。アイテム攻撃は威力の高いものが多いので、焦らずじっくりと攻めよう。



スーパーアーマーを利用したアイテム攻撃も身につけよう！

百花繚乱は、相手がフリーの状態だとジャンプによる縦の移動でかわされやすい。狭い空間に追い込んだり、ダウンを奪ったときに、かぶせるように使っていこう。

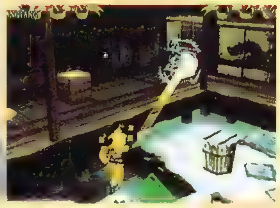
# 「ヘンシーン！その後キミは…」

## ワンタン



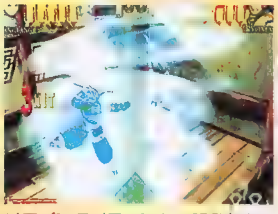
変身後はドラゴンファング（以下、ファング）やドラゴンタイフーン（以下、タイフーン）で転ばせ、起き上がりにタイフーンや大龍玉（P＋J）を重ねるのが狙い。

ファング（P）は3連射まで可能だが、連射してしまうと1回のジャンプでかわされてしまうので、着地に合わせるようにディレイをかけるのがヒット率を上げるコツ。相手が近寄ってきたり、フィールドの隅に追い詰めた場合はタイフーン（K）を使おう。



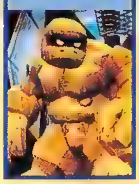
ドラゴンファングの初弾で跳ばせ、着地を狙い撃ちだ！

起き上がりに重ねる技は、ゲージ残量に余裕があるならタイフーン、少ないなら大龍玉を狙っていく。タイフーンを重ねる場合、まず相手がその場起きすることを想定して出し、移動起きされた場合は追うように移動すると当てやすい。



ドラゴンタイフーンなら移動起きにも対応できるぞ。

## ガンロック



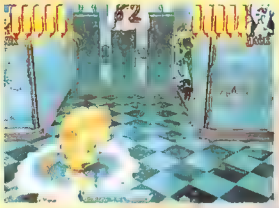
重量級のガンロックは、変身後も厳しい闘いになるであろう。というのも、相手が変身すると時間切れまで逃げ回るのが、このゲームにありがちな状況で、この逃げ回る対戦相手を、ガンロックはなかなか捕まえられないからだ。

Pは巨大な岩石を投げ飛ばす、ガンガンロック。巨大な飛び道具なのだが、発射までが遅く当てにくい。近距離で使っていくしかないだろう。

Kのロック・ザ・クラッシュは地震を起こし、相手を気絶させる技。画面全体に有効なのだが、ジャンプで回避されてしまうので、ヒットは難しいだろう。

パワーフュージョンのロッククロール（P＋J）は、巨大な岩石となって転がる攻撃。レバーとジャンプを使って動かすのだが、移動の早いキャラには簡単に逃げられることもある。近距離で使えば、逃げられることもないだろう。また、投げられ判定も消えるので、変身後を投げようとする相手に有効だぞ。

アースクエイク（K＋J）はロック・ザ・クラッシュの強化版。地震を起こして岩を落とすのだが、ジャンプで簡単に回避されてしまうのだ。



地震系の攻撃は、ジャンプだけで簡単に回避されてしまう。

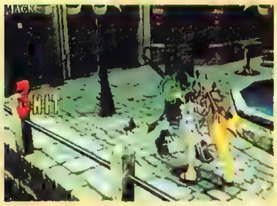
## ジャック



変身後は、PとKどちらも隙が大きいため、単調にならないように注意が必要。ジャンプの昇りだけでなく降りで出すなど、変化をつけていくことが大切だ。懐に潜り込み、投げを狙ってくるような相手なら、低空で攻撃を繰り出すといい。打撃をくらう恐れはあるが、空中投げ以外ならスーパーアーマーのおかげで相打ちになる。この場合、ダメージ差で勝っていれば良しとしよう。

ジャックは変身後の押しが弱いので、あやめのところでも説明している「スーパーアーマーを生かしたアイテム攻撃」を心がけよう。パワーフュージョンはどちらもヒット後に反撃される恐れがあるが、アイテム攻撃などで遠くへ吹っ飛ばし、離れて起き上がりに重ねられるミザリーレイン（K＋J）のほうがオススメ。

変わった連携として「空中投げ→地上投げ」というのもある。やり方は、空中投げのあとに投げを連打しているだけでOK。ただ、コンボ表示はつながるが投げ抜けは可能。抜けられても五分の状況なので、3D格闘でいう「引き起こし」の感覚で使ってもいい。空中投げのチャンスはわりと多いので、意外と重宝するぞ。

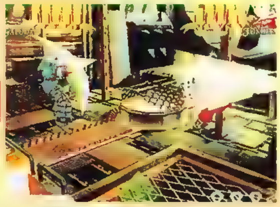


空中投げから地上投げがつながる！投げ抜けされても五分なので問題なし。

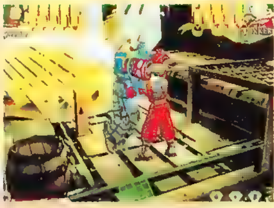
## ガルーダ



ガルーダの狙いはただ1つ。ゲージ2本ちょいのダメージを与えられるパワーフュージョン、天空の雄叫び（K＋J）だ。投げ技のこのパワーフュージョンは、技の性質上、入力後に斜め前方（といっても垂直に近い）にジャンプしてしまうので、失敗すれば反撃は必至。成功率を高めたいなら、相手の起きあがりに重ねたり段差を利用したり、といった使い方がいいだろう。



Pを牽制に使うなら、低空ジャンプから繰り出すといい。

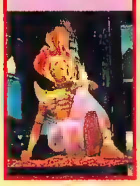


ダウンを奪ったら起きあがりに、一撃必殺の天空の雄叫びを重ねよう。

相手をダウンさせるためには飛び道具パワードライブの裁きの矢（P）が有効だ。これをジャンプでよくよける相手には、ジャンプPで撃墜だ。

また、裁きの矢でダウンさせてから起き攻めが狙えないなら、ダウン中に天罰の矢（P＋J）を重ねよう。ダメージは落ちるが、ほぼ確実にヒットするはずだ。

## ルージュ

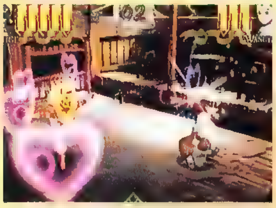


普段の攻撃力が低い分、変身後のダメージに期待するしかないルージュ。変身後の攻撃は、どれも可もなく不可もなくってな感じ。

Pの業火の吐息は、一直線に吹き出す火炎放射。攻撃力はあるのだが、飛距離が決まっており硬直もあるので、使い勝手はいいとは言えない。が、ルージュの機動力をうまく使えば、当てるチャンスも多いだろう。ジャンプ中Pは地面に炎を落とすのだが、直接当てるのは難しい。先読みで相手の動く方向にジャンプし、逃げ道を塞ぐように使うのがいいだろう。

パワーフュージョンの灼熱の罠（P＋J）は、地面を大爆発させる強力な攻撃なのだが、攻撃範囲が狭いために当てるのは難しい。相手を追い詰めたときがチャンスだ。

秘密の天国（K＋J）も範囲こそ狭いが、攻撃持続時間が長いのでヒットさせやすい。また、どんなヒットでも一定ダメージは期待できるので、近距離では非常に使いやすいぞ。攻撃中、多少は移動できるので、逃げる相手を追いかけよう。ジャンプ中K＋Jは、時間切れ直前の最後の手。逃げる相手に使っていこう。



攻撃判定を出したまま移動できるので、かなりヒットさせやすいぞ。

## 竜馬



変身したら、まずは相手との距離を見極める。相手の打撃技が届く近距離なら、刀を連続して振りおろす雷刃剣（P）で、遠距離なら飛び道具扱いの居合斬（K）でひとまずダウンを奪おう。また、遠距離でジャンプなどを駆使して居合斬を回避する相手には、ジャンプPの誘導弾を使って追いつめてもいい。

ダウンを奪ったあとは、相手が起きあがる前にすかさず接近しよう。そして起きあがるところに威力の高い天地両断（K＋J）。これが基本だ。もう一方のパワーフュージョンの乱れ斬刀（P＋J）は、相手に接近できなかったときのフォローとして使おう。



遠距離で逃げ回る相手にはジャンプPで追いつめて……、



接近したところで天地両断でザックリと斬る！

# デジタルミント絶好調!書店にないときは通販もあるよ!

話題の美少女ゲーム最新情報マガジン

## DIGITAL Mint デジタルミント VOL.2








**担当編集のちょっと独り言**

本屋さんで18禁ゲームコーナーの一角にひっそりと咲く一輪の花のような本を見つけた……その背表紙には黒地に青い文字で『デジタルミント』と書かれてある。なにかに誘われるように手にしてみると【以下次号（ウソ）】

### 美少女ゲーム情報満載!

年末年始に発売されたものから、1999年春や夏発売予定の美少女ゲームまで網羅。欲しいゲームの情報がかならず見つかります。巻頭には有名メーカーからの描き下ろしCGイラストを掲載。ほか、CGイラスト教室やパソコン初心者入門といった企画記事も充実!!

**絶賛発売中!!** 定価690円






©BLACK PACKAGE TRY

## 魔淫の宴 ビジュアルファイル

WIN 95&98

### ダークで淫猥なアダルトビジュアルノベルの傑作!

誘拐、脅迫、監禁、調教と、ハードなストーリーを展開する大人気パソコンゲーム「魔淫の宴」をムック化。全てのエンディングを見るための攻略や、初公開の原画などを完全掲載。表紙は描き下ろしの美麗CGです!

**絶賛発売中!!** 本体価格2000円+税

## 実は、かしこいあなたの㊙情報

ゲーメストムックは通信販売（読者サービス部）でもお買い求めいただけます。

☆お申し込みはカンタン☆

ゲーメストについているハガキ、または専用注文書にほしいムックナンバーその他を記入して送るだけ!**品番は下のリストを参照してね。送料区分はE。**送料が500円かかってしまうけど、確実に入手できるのだ!詳しいお申し込み方法は読者サービス部のページ「グッズプラザ」をご覧ください☆そのほか**お電話でのお問い合わせ**も受け付けております。

**お問い合わせ先（フリーダイヤル）0120-531917**

| 通販番号 | タイトル | 本体価格 |
|---|---|---|
| 65 | リエゾン・イラストレーションズ | 2,000円 |
| 67 | For Season. 攻略&設定資料集 | 2,000円 |
| 68 | Lag 攻略&設定資料集 | 2,000円 |
| 72 | 彼女はメイド 攻略&設定資料集 | 2,000円 |
| 74 | いちょうの舞う頃 ART COLLECTION | 2,000円 |
| 4900003 | まゆ ART COLLECTION | 2,000円 |
| 4900004 | 悶～もだえ～ ビジュアルファイル | 2,200円 |
| 78 | 魔淫の宴 | 2,000円 |
| 239 | デジタルミント VOL.1 | 657円 |
| 251 | デジタルミント VOL.2 | 657円 |

## まゆ ART COLLECTION

WIN 95&98

「まゆ」は試験休みを利用して屋敷に帰ってきた主人公の妹。まゆは、なんでも言うことを聞いてくれる。もちろん、どんなにエッチなことでも……

**絶賛発売中!!** 本体価格2000円+税




©BELL-DA

## 悶 ～もだえ～ ビジュアルファイル

WIN 95&98

大ヒットパソコンゲーム「悶～もだえ～」をムック化!美麗なCGや原画をあますことなく収録。

**絶賛発売中!!** 本体価格2200円+税




©くま坂らま男 ©うえぽん 1998

**注目!** 大ヒット美少女ゲーム「まじかるカナン」「キャッスルファンタジア」がポスタープライズになった!詳しくは本誌P.88をご覧下さい。

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

# 無敵で特攻せよ!









## ギガウイング

**敵弾が多ければ多いほど見返りの大きいこのゲーム。無敵の間に勲章を回収しまくれ!**

担当:MVP



## リフレクトフォースで無敵!!

**他のシューティングとは一線を画したこのシステムを多用せよ!**

ショットとボンバー、そして溜めシステム。普通のシューティングと操作系に違和感はないが、実際にプレイするとあからさまに他とは違うものを感じるはずだ。それはある驚愕のシステムによってもたらされる。

そのシステムとはこのゲームで中核を成す、驚異の反射バリア「リフレクトフォース」である。このシステムの素晴らしいところは、

**①無敵!!**

**②敵弾を反射させてそれを自分の弾として跳ね返す**

**③反射させた弾が当たるとなんとそれが勲章になる**

なんてプレイヤー思いのシステムなんだ!「敵の弾が多いゲームはきついよね~」とシューティングを毛嫌いしている人は是非試してみてほしい。だって、

**●弾が多ければ多いほど、無敵で反射させる快感が増す**

のだから。あまつさえそれが膨大な点数に結びつくとなった日にゃ~あんた!もう敵弾を見たらとりあえずリフレクトフォースを使って突っ込むしかね~と思うだろう。

特にボス戦になるとリフレクトフォースの重要性が増して面白い。というのも、ボスという奴は弾が多いのが常識で、避け方を知らないと「ボ~ン」と死んでしまうものが多いが、このゲームならばどんなに大量に弾がこようとも「ハイ、リフレクトフォース」で済むからだ。

しかも大量の弾ということは、反射弾も尋常ではなく、これがそのまま自分の攻撃になるのだからボスを倒すのも早いというわけ。素晴らしい!ここまでくるとなんだか敵がかわいそうに思えるだろう。

こんなに強力無比なリフレクトフォース、普通に考えると「そんなに強いなら、どうせ回数が決まっててそんなに使えないんでしょ」と思うのが普通。実際に私もやってみるまではそう思ってた。当然だよね。

が、しかし現実を見てみれば、なんと3~4秒おきにこのリフレクトフォースを使っていけるではないか!こりゃ使いまくるしかないね。画面の左下のゲージが溜まっていれば使えるので覚えておこう。

さて、このゲームにはリフレクトフォースの無敵以外にもうひとつ無敵になる方法がある。おなじみのボンバーってやつだ。これを使っている間も左下のゲージは溜まり続けるので……。もうわかったかな?リフレクトフォース→ボンバー・リフレクトフォースとやれば、超長い間無敵時間が続くのだ。弾避け何それ?てかんじ。ひたすら勲章を回収する快感を味わおう。



白熱のボス戦!当然のごとくボスの弾が「ぶわ~」っときた。危ない!!



そんなときは新兵器のリフレクトフォースを使うしかない!!いくでオラ~



おおっ、勲章の雨だ!嵐だ!取るしかね~となるわけよ、だんな!


ボンバーの無敵時間中も賢いゲージ君はせっせと溜めてくれる。

P.S.MESSAGE G サイキックフォース2012のムック第2弾を作っていただけませんか。内容は、本誌掲載の攻略記事、キャラ別対戦攻略、ストーリーモードエンディング、読者からのイラスト・文章、G杯の各キャラ別リポートなど。私は値段が3000円でも買うつもりです。/千葉県　P.N.TOKU君

## 愛しの勲章たちの倍率



敵弾を反射させると＋1、空中ザコからは＋5、大きめの奴からは＋10や＋20をゲット!!

# 倍率システム

**点数の核を成す倍率システムを理解しよう。**

このゲームの点数は、すべて画面左上の倍率がかかるようになっている。

撃ち込み点やステージクリア時のボーナスなど、あらゆる点に倍率がかかるのだ。

つまり、この倍率を上昇させていくことがそっくりそのまま高得点に結びつくわけ。では、どうやって倍率をあげていくか?それは勲章である。

倍率に関係するものは画面左上の現倍率と、勲章を取ることで上昇する加算倍率がある。勲章をひとつ取るごとに加算倍率が現倍率に加えられていくようになっている。

加算倍率は勲章に設定された数字がそっくりそのまま足されていくことになる。勲章を取ったときに見える小さい数字が加算倍率だ。

例を挙げると、＋1の勲章を10個取ったとき、加算倍率は10で現倍率は55になる。ただの足し算だからすぐにわかるだろう。


手前に見えるのが加算倍率で左上にあるのが現倍率であります。

ちなみに、現倍率はゲームオーバーになるまで増え続けるが、加算倍率はステージごとにリセットされるぞ。

これだけだと「ふ～ん」と実感がわかないかもしれないが、少し稼げばステージクリアの現倍率は300万～400万倍になる。となれば、基本点が100点の敵を倒すと、なんと3億～4億!!いかに高いかがわかってもらえただろうか?

## 機体紹介

※攻撃力に攻撃範囲は含みません




雷迅は4機体中唯一の広角ショット機体。左右に広がるウェーブは、それぞれ斜め3方向にバラ撃ちするようになっている（つまり厳密には7ウェイショット）。

ショットが前方広範囲をカバーできるということで、雷迅は非常に扱いやすい機体。特に後半面などで、ザコが大挙して飛来する場面は楽に進める。とりあえず先に進みたいならオススメの機体だ。


3ウェイでザコ群も楽々対処。堅い敵はちと苦手だが。

だがショットパワーは低く、また集中力もないので、重なり、あるいは張り付きの撃ち込みは弱い。

勲章の回収も不得手。スピードが遅いことに加え、広角ショットが逆に仇となり勲章を散らしやすい。スコアを稼ぐ場合は注意が必要だ。

ボンバーは放射状に稲妻を発射する。威力は低め。

一長一短はあるが、雷迅は総合的に最もクリアに近い機体と思われる。オススメだ。

| 速度 | 攻撃力 | ボム |
|---|---|---|
| ☆ | ☆☆ | ☆☆☆ |




ゼロ戦っぽいシルエットが特徴のカーマイン。最大の武器は、全機体中最速の移動スピードだ。この移動スピードをもってすれば、密集した敵の弾幕を大きく回避することもたやすい。また、ある程度勲章が広い範囲で降ってきたとしても、ほかの機体より、より多くの勲章を回収できる。

ショットは、完全な前方集中型。最大までパワーアップすると、火柱のようなショットが途切れることなく発射される。ほかの機体だと、たいていオプションからのショットにより、敵機をあらぬところで撃墜し、勲章もばらけがちだ。しかしこいつは、敵機編隊を動かさずに撃墜すると、勲章がばらけず、すべて回収できるといったメリットもある。フォースボムは、全体の威力は低いが、発動中にカーマインから発射される極太の火柱に絶大な威力があるので、積極的に敵機へ当てにいこう。


このように勲章を一カ所に集めて、ガッチリゲットすることができる。

| 速度 | 攻撃力 | ボム |
|---|---|---|
| ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ |




シスターというだけで選択しそうな人がいるポーチカは、ホーミングミサイルという万能な兵器も手伝って最初に選択する人も多いだろう。

やや広めの前方ショットは多少威力が低いがそれほど気にならず、ザコの特攻も撃ちもらしがなく信頼性が高い。

そしてホーミングミサイル。両サイドから発射されるこの賢いしもべは、一発一発の攻撃力がそこそこ高く、案の定ザコ戦において大活躍だ。また、連射がある程度きくので堅い敵に対して重なっていけばかなりの攻撃力が期待できる。リフレクトフォースを使ってどんどん重なっていこう。


堅い敵にはのっかれば楽勝だ。賢いしもべががんばってくれる。

しかし、気になるのが勲章の回収であろう。ホーミングミサイルなのでザコの勲章が広範囲に勲章が散らばりやすいのだ。こればっかりは注意するしかない。逆に、パターンにすれば思った以上にきれいに勲章を回収できるぞ。

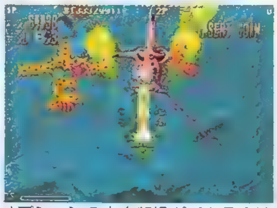
| 速度 | 攻撃力 | ボム |
|---|---|---|
| ☆☆ | ☆☆☆ | ☆ |




強力なナパーム弾とオプションの方向転換が特徴的なシュトック。自機本体からのメインショットはイマイチ頼りないが、ナパームの威力が攻撃力の高さを支えている。

ショットを撃ち止め、レバー上でオプションは下へ、レバー下で上に向く。ショットを撃ち止め、オプションの方向転換が可能になるまでは若干のタイムラグがあるものの、「状況に応じて横や後ろに向ける」といったことができるのは、この機体だけの特権。ただ、いたずらに広角にナパームをばらまくと勲章の回収が困難になるので、その点には十分注意してほしい。ナパームの撃ち込み点との兼ね合いもあるが、オプションを下に回し、勲章を散らさないテクニックも覚えておくと便利。

平均的な速度を有し、攻撃力も高い。なによりテクニカルなパターン作りが楽しいシュトック。やりがいはあるぞ。


オプションの方向転換ができるのはこの機体だけ！ナパームも強いぞ！

| 速度 | 攻撃力 | ボム |
|---|---|---|
| ☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆ |



P.S.MESSAGE G ◆実はこれについては、いろいろと検討はしていますが、TOKU君のような要望が、あと5万人分（推定）ぐらいあれば作成できると思います。数々のキャンペーンやG杯でせっかく培ったサイキックファンを手放したくないので、只今ファンのための企画を思案中です！（こーじ山下）

# 長旅に役立つ情報満載!

# GAUNTLET LEGENDS

## ガントレット　レジェンド



謎、そしてアイテムの効果、君たちが心躍らせる知りたいことをばっちり紹介!



## ルーンストーンとは?

12のルーンストーンで魔界への扉を開くのだ。担当：真留世

デモにもあるように、ガントレットレジェンドの世界には全部で12個のルーンストーンというものが存在している。

このルーンストーンの効果は何なんだろうか…?

一つ一つに効果があるのか?それとも各ワールド3つずつ揃えることで効果が発揮されるのか?例えばCASTLEで青いルーンストーンを3つ集めると効果が…というふうにだ。もしくは12個全部集めないと効果はないのか?

というかんじでいったい何個集めればいいの?と誰もが思うだろう。その疑問は今、解決する。答えは「12個すべて」なのだ。

各ワールドに3つずつ隠されているこれを、しらみつぶしに探した勇者のみがその効果を知ることができる。

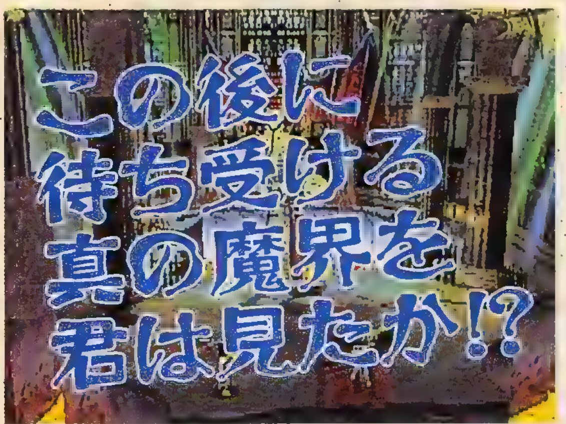
この記事を読んで知識だけあっても、体験するには自らの足でこの世界を歩き回らなければいけない。まさに努力の結晶がこのルーンストーンに反映されるのである。

そんな苦労の末に何が待ち受けているのかというと、

●魔界への扉が開くのである。

通常、4つのワールドをクリアすると5つ目のワールドに行けるようになり、そこのボスが一見ラスボスのように見えるが、実はこのボスは最後ではないのだ。

ルーンストーンをすべて集めることで真の魔界への入り口が開くのである。そこにはなにが待ち受けているのか?君自身の目で確かめてくれ!!




四つの鍵を集めてたどりついたこの世界の向こうには、真の魔界が待ちうけているのだ。

## LET'S 多人数プレイ

この手のゲームにつきものの「多人数プレイ」。友達と協力して先に進むこの感覚ってたまらなく楽しい。それぞれの役割分担を決めて、わいわいがやがや、戦略を練ってステージをクリアしていくこの多人数プレイの極意をチラッと見ていこう。

ショットがメインのこのゲームでフォーメーションに関する役割分担をするのはそこまで必要ないと思うが、こと能力値に関するところでは結構分担のしがいがあるぞ。

体力の少ないひとに食べ物をあげるのは当然として、ポーションを魔法力の強い人が取っていったり、防御力の高いキャラを先頭にして先に進んだり、やや遠いところにある鍵や宝箱をスピードの速いキャラが片っ端から開けまくるなど、能力値を意識した役割分担をするのが一つの手。また、ターボアタックやポーションを使う順番をあらかじめ声をかけあっていくのもいいかんじだ。

こういったプレイをするときに重要なのが「リーダー」である。時間で体力が減っていくこのゲームだからこそ、冷静な頭脳がほしいところ。

「どっちに行こうか?」
「ん～俺はどっちでもいいよ」
「じゃあ、右」
「でも左のほうが…」

などと悩んでいるうちに体力は情け容赦なく減っているのである。したがって、すぐに「ビシッ」と決断するリーダーの存在は絶大だ。

最後に一つだけ注意したほうがいいことを紹介しよう。

それは、「押すなー」ということ。トラップの前でタイミングを見計らっている仲間を後ろから押してしまいやすい。キャラの判定がやや大きく、ほかのゲームのようにキャラ同士が重なるといったことができないためだ。このゲームのトラップのダメージは馬鹿にできないので十分に注意してほしい。



ポーションをマジシャンに取らせりゃ効果絶大い～。



押すなって!まあ落ち着け。はやる気持ちを抑えるべし。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：怒首領蜂4面ボスで弾よけしないでボスに勝ってた人がいました。どうやるんですか?ボスと同じ動きをしてへばりついてたんですけど。／東京都　P.N.けいじゃん君　A：これは攻略の連載が終了したあとに発覚したパターンなんだけど、ボス本体が画面の右端にくいこんでるとき←

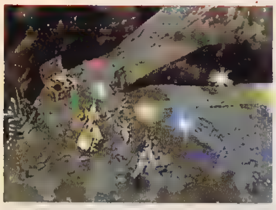
## この長き旅に終わりはあるのか
# 冒険人生設計図
### 長き冒険の旅を楽しむには、目標が必要なのでは？
担当：ももやん

ガントレットレジェンドの世界は奥深い。その奥の深さに迷ってしまい、自分の目標を見失ってしまう人も多いのではないだろうか？

そこで神保町冒険者組合から、ガントレットの目標や遊び方などを提示してみたいと思う。目的を持つと、冒険がさらに楽しくなるぞ。

### STEP 1 レベル[illegible]

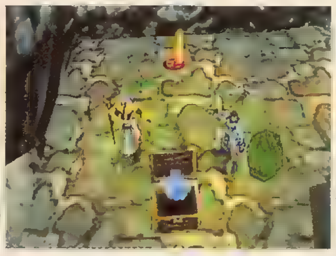
前回でも紹介したように、レベル25に達するとオプションが付く。オプションは攻撃に参加してくれるので、冒険が今まで以上に楽になるぞ。本当の冒険はここからスタート、ってな感じである。


オプションがついて、初めて一人前の冒険者だ。

### STEP 2 地道に[illegible]覚える

レベル25に達成したら、遊び方を変えてみよう。提案として、ここからはコイン投入による、ライフ回復無しでプレイしてみてはどうだろう。最初に2～4コイン投入して冒険を始め、死んだらそれまで。次の冒険も同じ条件で始め、少しでも先に進めるように努力するのだ。

なるべく同じステージを冒険し、マップを覚えていくように心がけよう。とくにマジックポーションの使い所や体力回復、重要な宝箱を重点的に覚えていこう。


ジェネレーター、体力回復、マジックポーションなどがチェックポイントだ。

### STEP 3 1ステージ[illegible]

1コインで1ステージをクリアできるの？と思うかもしれないが、最短ルートを見つけ体力回復を確実に回収、ボス戦でのダメージを抑えれば、十分可能なのである。

しかし当然のことながら、キャラクターは十分に育てる必要がある。自分のキャラが育ったと思ったら、チャレンジしてみよう。

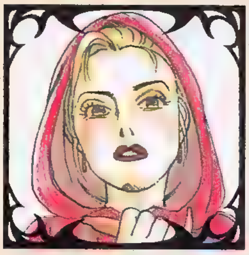
---

伝説の篭手亭
# GAUNTLET LEGENDS'S INN
担当：ももやん
情報提供：神保町冒険者組合
カット：きらり屋

*この大陸を根城にする冒険者たちが集まる酒場「伝説の篭手亭」。あれから半月…ダンジョンと「篭手亭」を何度往復したことだろう。キミもこの店では、すっかり馴染みの顔だ。毎晩のように先輩の話に耳を傾け、そして朝を迎える。今晩も冒険譚が語られる…。*

話す　持ち物
調べる　買う
戦う　売る
協力する　武器

## 女盗賊 ファイアーフォックス

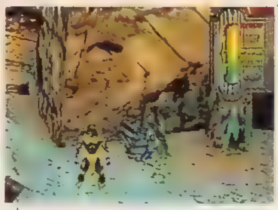


おや坊や、今日もお姉さんの相手をしてくれるのかい?…って訳じゃなさそうだね。なにか悩みがあるようなら、聞いてあげようじゃないか。

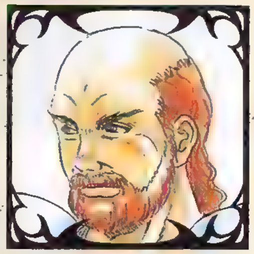
…ふーん、ルーンストーンねぇ。この広い世界に隠された、12枚の石板を探し出すのは一苦労だからね。情報を集めて楽したいのはよくわかる。だけど、ここで石板の場所を全部言ったら、冒険が味気ないものになるのは坊やでもわかるよね。だから、石板を集めるうえで役立つことを教えてあげるわ。

どーしても見つからない石板があるなら、そのステージのボスをさっさと退治して、カギを入手することだね。そして、同じステージをもう一度冒険してごらん。石板の隠されたエリアに突入すると、温度計が視界（画面右上）に入るはずだよ。この温度計は石板に反応して温度が上昇していく仕組みになっていてね、頂点まで達したらその付近に隠されているって証拠なのさ。温度計に注意して、怪しいところを根気よく調べることだね。

なにか分からないことがあったら、お姉さんのところにやってきな。一晩かけてしっかりと教えてあげるよ。


ステージボスを退治してから、もう一度そのステージに行けば温度計が現れるわよ。有効に活用してね。

## 熟練の冒険者 レッドバロン

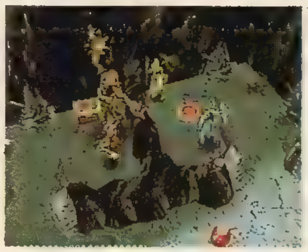


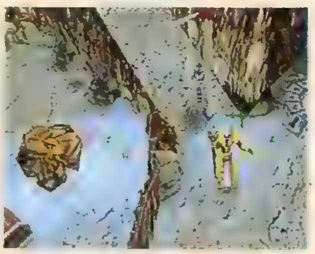
どうだ新米、冒険の成果は。あれから半月、毎日のように冒険に出ているらしいじゃないか。ルーンストーンの1枚くらい、発見できたか?…その顔じゃ、まだまだだってカンジだな。

で、今日はどうした…なに、デカブツに苦戦している?デカブツってのは、「ゴーレム」だな。たしかに、新米には厳しい相手だ。ヤツらは防御力はあるし、攻撃力も高い。痛みを感じないから、ズンズンと近づいてきやがる。

まともにやり合えば、屈強の戦士でさえヤバい目に遭う、危険な相手だ。

だがな、弱点がないってわけじゃない。ヤツらは所詮作り物だ。知能が極端に低くてな、標的を追うときは一直線にしか向かってこない。だからショットが突き抜ける壁を挟んだり、通路の空間を利用してゴーレムを引っ掛けて動きを止めるのさ。あとは安全な場所から撃ち込むだけだ。どこを利用すればいいかは自分で考えてくれや。ただし、ときどき壁を乗り越えて来る場合もあるから、そんな時はあわてず退却しろよ。


こんな壁を利用して闘うのが、一番安全だな。どこのゴーレムでも、安全な場所はあるはずだ。


ゴーレムは近寄らなければ、動きだすこともないだろう。だが、そういう場所に限って、いいモノがあるんだよな。

## 怪しい老人 ルナーランダー



この世の中には、我らよりすぐれた能力を持つ種族がいることを知っておるかね。彼らは、弱者の前には決して姿を現すことはないじゃろう。お主が成長の証を手に入れたとき、彼らに出会うことができるはずじゃ。どうなるかは…ふぇっふぇっふぇっ、次のお楽しみじゃ。


新種族は4種類あるそうじゃが…とにかく強くなることじゃな。



P.S.GAMEST Q&A G にタイミングよくレーザーパーツを壊すと、そのままボスは弾を出さないで、止まったままとか…。詳しくは弊社のビデオ「怒首領蜂2nd　紅の弾幕編」に、その模様がしっかり収録されています。けいじゃん君、ぜひとも購入して、その衝撃の映像を確かめてください。（こーじ山下）

正しい取捨選択のために…

ガントレットレジェンド
# アイテム図鑑

非常に種類の多いレジェンドのアイテムたち。しっかり活用するためにも知識を深めておきたい。
担当：C・LAN

ガントレットレジェンドの世界にはさまざまな効果を持ったアイテムが数多くある。道ばたに無造作に落ちているものもあれば、樽や宝箱の中に入っているものもある。ゴールドを集めていけば、ステージクリア後のショップで買うこともできる。これらは冒険を進めるうえで必要不可欠。ここでは、数十にも及ぶこのゲームのアイテムを紹介しよう。有効活用してほしい。

## アイテムの効果時間はMAGに影響する

ゴールド、鍵、ポーションといった基本的なものを除き、強力なマジックアイテムは一定時間、もしくは一定回数で効果は消失してしまう。このうち「一定時間」で効果が終わるタイプのものは、MAGの値が高いほど効果時間が長くなる。MAGはこのほか、ポーションの威力と効果範囲、ショット攻撃力にも関係する非常に重要なパラメーターだ。

いくつかのアイテムはショップで買うことができるが（買えるものは表中に金額を表記）、パワーアップするならば、ウイザード以外はMAGを重点的に上げていこう。

## 宝箱に関[illegible]

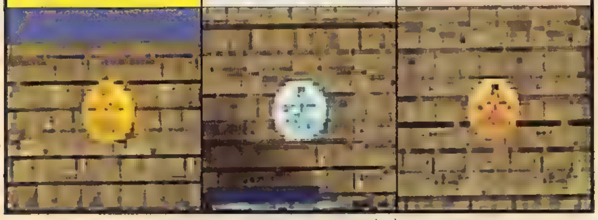
宝箱から入手するアイテムの中身はランダムの場合がある。これを開けるときは透視眼鏡が非常に役立ってくれるのだが、これが取れる場所は限られている。

いちおうの目安として、縁が銀色の宝箱は完全ランダム（デザートステージでは青い宝箱）、またマウンテンステージの2、4面にあるガタガタ揺れている宝箱はデスと果物（リンゴ）の2択になっている。覚えておこう。

これ以外の宝箱や樽は、固定であったりランダムであったりいろいろ。結局は場所と中身を覚えて効率よく回ることが重要なのだ。

### ボーナスステージ専用ゴールド

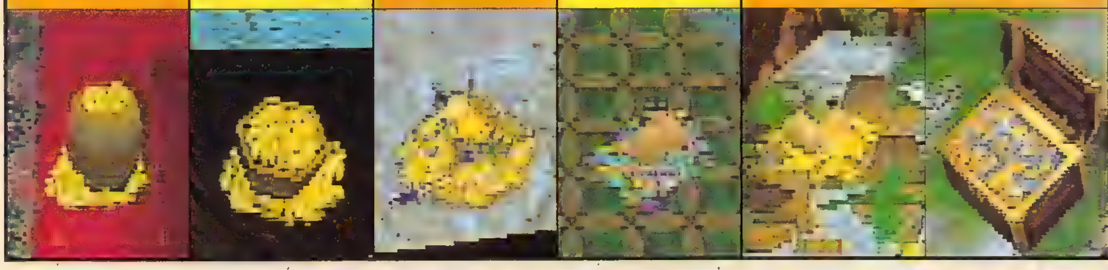
金貨(500G)　銀貨(100G)　銅貨(50G)



## ゴールド

基本にして最重要。見逃さずにしっかり回収し、パラメーターアップに励むのだ。

300G　250G　200G　150G　100G



## フード

少しでも長く冒険を続けるために、必ず回収していきたいアイテム。場所を覚えるのが先決。

ステーキ肉　原始肉　フライドチキン　パイナップル　バナナ　リンゴ　毒



+100ヘルス（ステーキ肉・原始肉・フライドチキン）　+50ヘルス（パイナップル・バナナ・リンゴ）　-50ヘルス（毒）

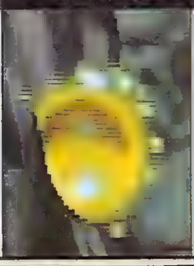
## 特殊

### ルーンストーン



各ステージに3つずつ、計12枚隠されている。これをすべて集めてさらに…。

### アレ(IT)



「アレ」になり、敵の狙いがすべてそのプレイヤーに向けられる。多人数専用。

### ポジョ



一定時間ニワトリに変身。強力な火の玉を撃てるが、魔法が使えなくなる。

### デス



ドクロマークは危険の証。逆デスがない限り絶対に開けないように。

## 攻撃アイテム

ショット、ファイトパワーをより強力なものにするアイテム。中でも3ウェイ、連射、サンダーハンマーは強力だ。

### 反射ショット

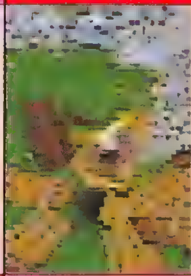

ショットが壁にぶつかると反射する。狭い通路などで有効なアイテム。

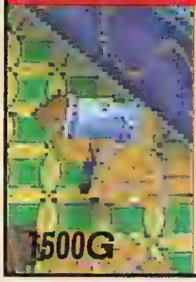
### 連射


攻撃ボタン押しっぱなしでショットを高速連射する。ボス戦でも使える。

### ブレス(火・雷・毒)

前方を扇状にカバーするブレスを吐ける。5回使うとなくなる。

### お守り(火・光・雷・毒)

ショットに属性が付き、結果攻撃力が上がる。毒はザコ敵なら一撃で倒せる。

### サンダーハンマー


地面を揺るがし広範囲の敵を全滅させる強力な攻撃が使える。3回でなくなる。

### フェニックス

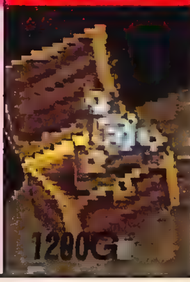

フェニックスのオプションが付き、前方に火球を放つ。一定時間で消滅。

### スーパーショット

レベル3ターボショット並みに強力な光の矢が撃てる。5回でなくなる。

### 5方向ショット
?

ショットが5ウェイに。非常に強力だが全ステージ中1カ所にしか存在しない。

### 3方向ショット


ショットが3ウェイになる。単純に攻撃量が3倍になるので非常に使える。

## 防御アイテム

効果は地味でも、これら防御アイテムはこのゲームでもっとも貴重な「時間」の消費を抑えてくれる。しっかり場所を覚えたい。

### 反射シールド


敵の矢と爆弾、火球を跳ね返すことができる。ボスの魔法攻撃に対しては無効。

### シールド(火・雷)


盾を構え、歩くだけでザコをバリバリ倒せる。ジェネレーターは壊せない。

### 無敵

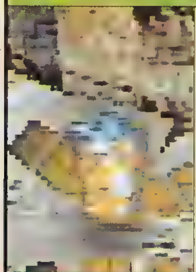

一定時間無敵。ヘルスも減らない。店で買える金の無敵は攻撃を受けると1回復。

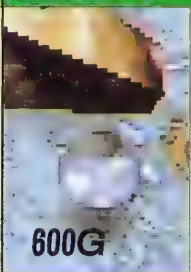
### インビジビリティ

一定時間敵が自分を認識しなくなる。飛び道具ザコがデクになるのはおいしい。

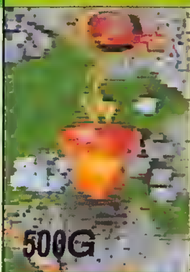
## 補助アイテム

最後に補助的な効果を持つアイテムを紹介しよう。基本となる鍵とポーションの残量には常に気を使いたい。

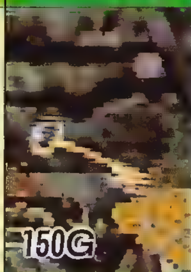
### 敵縮小

周りの敵を一定時間小さくする。耐久力も下がるので意外に効果が高い。

### 巨大化


キャラクターが巨大になる。やられ判定も大きくなるので実はあまり嬉しくない。

### ポーション(火・光・雷・毒)


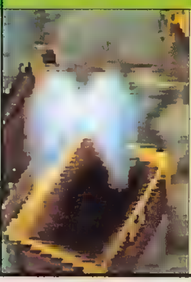
魔法の薬で、魔法ボタンで発動。敵に囲まれる前に計画的に使うのが賢い方法。

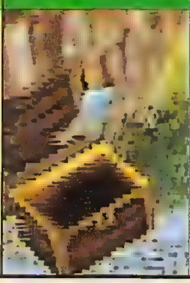
### 鍵


宝箱や鍵付きの扉を開けるために必要なアイテム。最大9個まで持てる。

### 時間停止
?

一定時間敵の動きを止めてしまう強力アイテム。しかし大変希少である。

### 浮遊

キャラクターが空中に浮き、一定時間トゲやノコギリの罠にかからなくなる。

### スピードブーツ

SPDの値が一定時間400アップするブーツ。ボーナス面には必ず設置されている。

### 透視眼鏡

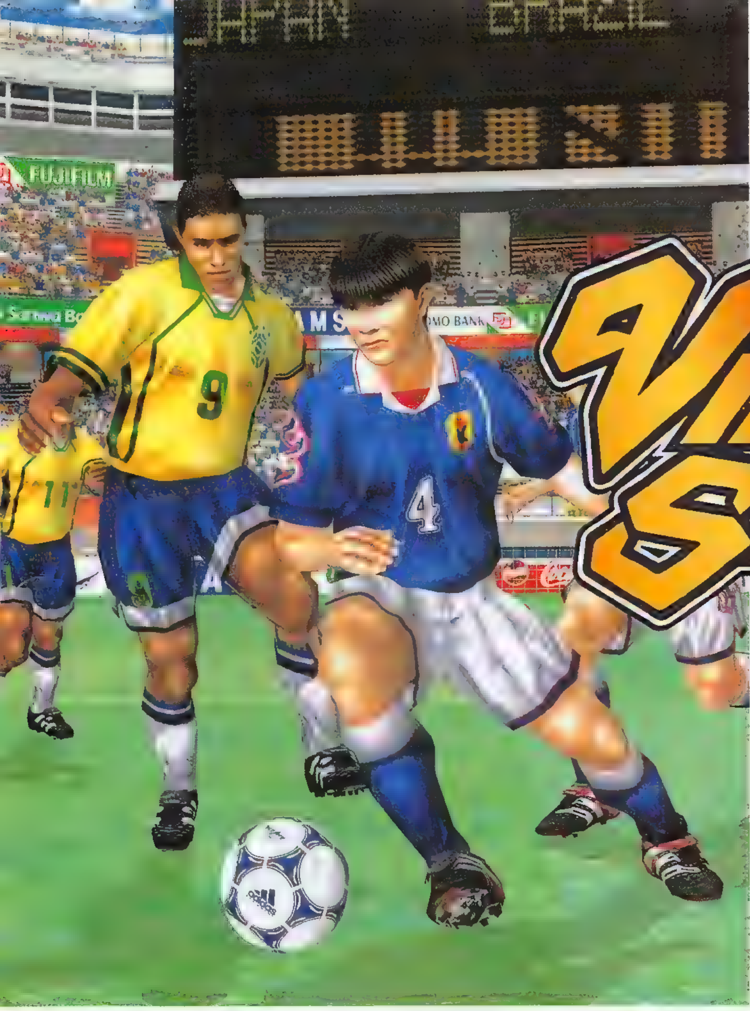
宝箱の中身がわかるうれしいアイテム。目からX線を放ち、見た目にも面白い。

### 逆デス

デスから体力を100吸い取れる天使の輪。キャッスルの1面で使ってみよう。



P.S.MESSAGE G　「犬福」特集求む!!（7～8ページくらいで）面白いんだけど知名度が…。マジで特集求むって感じ!!／愛知県　P.N.一宮のBAD'君　◆なんと、女子高生から編集部内まで、犬福好きの人は結構多いと聞く。ハガキ100通くらいの要望があれば、マジで考えちゃおうかな～。（こーじ山下）



早くもバージョンアップ登場

# VIRTUA STRIKER 2 VERSION '99

ワールドカップは終わったが、バーチャストライカーの熱はまださめないのだ!

担当：SHO



## 98から99への変更点

バージョン98の熱もさめきらないうちに、早くもバージョン99の発売となった、バーチャストライカー2。

単純かつ複雑なシステムや、チームのバランス、フォーメーションなどの変更点が非常に気になるところ。選手などのデータは最新情報が組み込まれているので期待大だ。

### 新参加国

前バージョンまで24カ国だった参加国が27カ国になり、新たに3カ国が追加されることとなった。新参加国は、チリ、ジャマイカ、オーストリアの3つ。

新参加国を加え、さらに戦いが激化するわけだが、それ以外のチームも、さまざまな変更点が加えられている。

98年度に行った現実の国際試合に基づいて最新のフォーメーションや、選手のデータ、ユニフォームまでが更新されているのだ。

### チリ

サッカー王国として名高い南米に属するチリは、ブラジル、アルゼンチンといった、強豪に負けないレベルの高さを持っている国だ。ゲーム中、2トップの破壊力は全27チーム中最強といっても過言ではない。両サイドのウイングバックの走力を生かし、早めにFWの2トップにクロスボールで合わせるのが得点パターン。しかし、中盤はやや押され気味なので注意したい。



爆発力の高いFWを生かすことが勝利へのカギを握るこのチーム。中盤が両サイドに展開して、クロスボールを上げるといった戦術が非常に決まりやすい。

### ジャマイカ

98年度のワールドカップで日本とも対戦したなじみ深いチーム。能力は未知数だが、身体能力の高さは誰もが認めるところだ。ゲーム中では、比較的ジャンプ力があり、高さには強いチームなので、ロングパスでボールを運んでもあまり競り負けることはない。攻撃の起点となるのは6番の選手で、ここからゲームを組み立て、センタリングからヘディングシュートを狙おう。



ジャンプ力の高さを生かし、浮いたボールをヘディングでつなげていけば主導権を握ることも不可能ではない。センタリングからのヘディングシュートでゴールを決めろ!

### オーストリア

ヨーロッパの雄オーストリアは、選手全員が平均的な能力を持っている安定したチームだ。ゲーム中での狙いは、攻撃では11番、守備では5番の選手が要となる。また、全体的に走力のあるチームなので、スルーパスへの反応はいい。中盤から、ゴールサイドへボールをつなぎ、センタリングからのシュートを狙うのが基本。1トップの選手をうまく使うことがカギだ。



1トップか2トップのフォーメーションとなるが、1トップでも、中盤からサイドに上がってくるので幅広い攻撃が可能。走力を生かしてスルーパスを狙おう。



Q：バーチャファイター3でガード投げ抜けのとき、飛車角投げ抜けはできるんですか。／広島県　P.N.ソクセイ君　A：もちろん可能です。ただかなり素早いコマンド入力が必要となるので、とっさの場面では控えておいたほうが無難と言えるでしょう。（ちゃっきー）

## 新要素

バージョン99になってから変更が加えられた要素は新参加国だけではなく、他にもいくつかある。まずは、先程も少し紹介したが、98年度の現実のデータを反映させているということ。これは98年度の実際の国際試合に基づき、最新のフォーメーションや、選手のデータなどが組み込まれているので、よりリアルな演出を表現しているのだ。各チームのユニフォームもホームとアウェイのものが、ステージによって変化するようになってるのもうれしいところ。

さらに、スタジアムの追加や、選手1人1人のアクション、他選手との連携プレイ、フォーメーションの内部的な動きが進化し、より自由度がました試合を展開できるようになったのだ。



初めの試合ではホームのユニフォームでプレイするが、次の試合では、



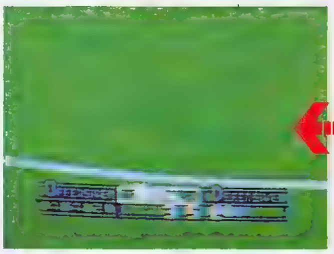
アウェイのユニフォームに変わっていたりする。細かい演出も変更。

## フォーメーション

今回のバージョンで一番変わった点といえば、フォーメーションシステムだ。バージョン98では、試合が始まる前に2つのフォーメーションを選ぶだけだったが、今回は試合前にフォーメーションを選んだあと、さらに試合中の戦術切り替えによってもフォーメーションを変化させることができるのだ。例えば、4−4−2を選択しても、試合中に戦術を切り替えれば、3−5−2に変化するのだ。これを状況に応じて使い分ければかなりの効果を期待できる。



まずは試合開始前に2つのフォーメーションを選択する。



その後、試合中でも戦術を切り替えればフォーメーションが変わるのだ。

| | OFFENSIVE | NORMAL | DEFENSIVE | OFFENSIVE | NORMAL | DEFENSIVE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 日本 | 4−4−2 | 3−5−2DV | 3−5−2DV | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−5−2DV |
| イタリア | 4−4−2DV | 4−4−2DV | 5−3−2 | 4−4−2DV | 5−3−2 | 5−3−2 |
| ブラジル | 4−4−2DV | 4−4−2DV | 3−5−2 | 4−4−2DV | 3−5−2 | 3−5−2 |
| アルゼンチン | 4−4−2 | 3−5−2 | 3−5−2 | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−5−2 |
| ドイツ | 3−5−2 | 3−5−2DV | 3−5−2DV | 3−5−2 | 3−5−2 | 3−5−2DV |
| イングランド | 4−4−2DV | 3−5−2DV | 3−5−2DV | 4−4−2DV | 4−4−2DV | 3−5−2DV |
| オランダ | 3−4−3 | 3−4−3 | 4−4−2DV | 3−4−3 | 4−4−2DV | 4−4−2DV |
| フランス | 4−4−2 | 4−4−2 | 4−5−1 | 4−4−2 | 4−5−1 | 4−5−1 |
| コロンビア | 4−3−3DV | 4−3−3DV | 4−4−2DV | 4−3−3DV | 4−4−2DV | 4−4−2DV |
| パラグアイ | 4−5−1 | 5−3−2 | 5−3−2 | 4−5−1 | 4−5−1 | 5−3−2 |
| ブルガリア | 4−3−3 | 4−3−3 | 4−4−2 | 4−3−3 | 4−4−2 | 4−4−2 |
| スペイン | 4−5−1 | 4−5−1 | 3−5−2 | 4−5−1 | 3−5−2 | 3−5−2 |
| クロアチア | 3−5−2 | 3−5−2 | 3−6−1 | 3−5−2 | 3−6−1 | 3−6−1 |
| ベルギー | 4−3−3DV | 4−3−3DV | 4−4−2 | 4−3−3DV | 4−4−2 | 4−4−2 |
| ナイジェリア | 4−4−2 | 4−4−2 | 4−5−1 | 4−4−2 | 4−5−1 | 4−5−1 |
| サウジアラビア | 3−4−3 | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−4−3 | 3−4−3 | 4−4−2 |
| 韓国 | 3−6−1 | 3−6−1 | 3−5−2DV | 3−6−1 | 3−5−2DV | 3−5−2DV |
| デンマーク | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−5−2 | 4−4−2 | 3−5−2 | 3−5−2 |
| ルーマニア | 3−4−3 | 3−4−3 | 3−5−2DV | 3−4−3 | 3−5−2DV | 3−5−2DV |
| スコットランド | 4−4−2DV | 4−4−2DV | 3−5−2 | 4−4−2DV | 3−5−2 | 3−5−2 |
| アメリカ | 4−4−2 | 3−6−1 | 3−6−1 | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−6−1 |
| 南アフリカ | 4−3−3 | 4−3−3 | 5−3−2 | 4−3−3 | 5−3−2 | 5−3−2 |
| メキシコ | 4−4−2 | 4−4−2 | 3−5−2 | 4−4−2 | 3−5−2 | 3−5−2 |
| ユーゴスラビア | 4−4−2 | 4−5−1 | 4−5−1 | 4−4−2 | 4−4−2 | 4−5−1 |
| チリ | 3−5−2DV | 5−3−2 | 5−3−2 | 3−5−2DV | 3−5−2DV | 5−3−2 |
| ジャマイカ | 3−5−2 | 3−5−2DV | 3−5−2DV | 3−5−2 | 3−5−2 | 3−5−2DV |
| オーストリア | 3−6−1 | 3−6−1 | 3−5−2DV | 3−6−1 | 3−5−2DV | 3−5−2DV |

※フォーメーションはスタート時にNORMALの2種類から選択可能。選択したフォーメーションの左右にあるフォーメーションが戦術切り替えを行ったフォーメーションです。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ライターさん個人の冬コミはいかがでしたか？／神奈川県　P.N.ウェルストーン君　A：ぶちけんたちは、新しいカメラ持参でまたコスプレギャルの撮影に精を出していたようだ。ぜんじのまわりの人はみんな行くのだが、なんと自分はコミケに一回も行ったことがないのだ！（ぜんじ）

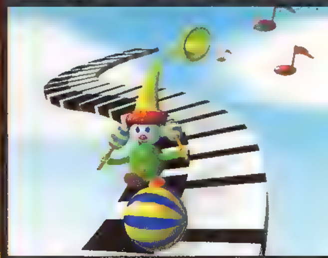



## ヒューマン・アカデミーには最新ハード・ソフト・ワークステーションがいっぱい！現場に出ても即役立つための技術が習得できます。



COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

ヒューマン・アカデミーはCESAの教育賛助会員です。



MIDI LICENSE

ヒューマン・アカデミーはMIDI検定試験協力校・試験会場校です。



# 全日制 願書締切迫る!!



### 設置学科・全日制 2年/4年制

| | |
|---|---|
| ゲームクリエイター専攻 全日制 2年/4年 | CGクリエイター専攻 全日制 2年/4年 |
| ゲームプランナー専攻 | ゲームプログラマー専攻 |
| シナリオライター専攻 | サウンドクリエイター専攻 |
| CGアニメーター専攻 | CGデザイナー専攻 |

### 併修&編入学システム

高校卒業 → ヒューマン・アカデミー入学

- 大学〈通信課程〉併修〈4年課程〉 1年 ▶ 2年 → 1年 ▶ 2年 → 4年で卒業!! 大学（学士号取得）& ヒューマン・アカデミー
- ヒューマン・アカデミー各専攻（専門技能修得&資格取得）
- 短期大学〈通信課程〉併修〈2年課程〉 1年 ▶ 2年 → 2年で卒業!! 短期大学（準学士号取得）& ヒューマン・アカデミー
- 転部試験 合格 / 編入学試験 合格 → 大学〈通学課程〉 3年 ▶ 4年 → 大学卒業（学士号取得）
- 就職 ヒューマン教育グループの強力サポート



### 就職実績（敬称略・順不同）

ハドソン／アトラス／セガ・エンタープライゼス／スクウェア／SNK／日本ソフトウェアデザイン／NTTシステム開発／NTTドコモ／カプコン／日本IBM／システムクリエイト／ネクサスインターラクト／シャープ／富士通ソウトウェア／ソフマップ／旭情報サービス／サービスウェアコープレーション／システムテクニカルサービス／昭和コンピュータ　日本情報産業／富士フィルム／松下電工／朝日広告社／創美／読売連合広告社／NHK／光和映像社ほか

※今年も有力企業就職内定多数

### グループ内人材派遣会社が就・転職を応援！

- 人材派遣・正社員紹介業「ヒューマン・タッチ（株）」
- 就・転職を応援
- 取引先2,000社以上
- 登録スタッフ10万人以上

「ヒューマン・タッチ（株）」が就・転職を強力サポート！

ヒューマングループの「ヒューマン・タッチ株式会社」

# 夜間部 春期受講生受付開始

専門生や短・大学生のためのダブルスクールとして、また仕事をしながらの技術習得として最適な講座。

### 設置講座・夜間部 3ヶ月〜8ヶ月

- 3DCGアニメーション Softimageマスターコース
- 3DCGアニメーション LIGHT WAVEマスターコース
- キャラクターデザイン（グラフィックス）講座
- キャラクターデザイン（Macintosh）講座
- ゲーム企画　プロデビュー塾
- プログラマ養成講座
- デジタルサウンドクリエイター養成講座
- 声優・ナレーター養成講座

※入学案内・願書の請求は専用ハガキをご利用下さい



全国85拠点に及ぶヒューマンネットワークを活かしたノウハウがあなたの夢をサポートします。

総合学園 ヒューマン・アカデミー

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場4-4-2

0120-89-1588　FAX:03-5330-1681

Internet Address　http://www.the-human.ac.jp/hlc/

e-mail : tkouhou@alles.or.jp

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■仙台校 | 〒980-6114 | 仙台市青葉区中央1-3-1 AER（アエル）14F | 0120-050-459 |
| ■名古屋校 | 〒460-0008 | 名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル 9F | 0120-491-758 |
| ■大阪校 | 〒542-0081 | 大阪市中央区南船場1-17-10 | 0120-06-8601 |
| ■神戸校 | 〒650-0021 | 神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F | 0120-4953-38 |
| ■福岡校 | 〒810-0001 | 福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F | 0120-49-1055 |

※校舎によって専攻講座が異なります。また、人気専攻は定員になり次第、締め切らせて頂きます。詳しくは、各校舎入学事務局までお問合せ下さい。

## ……学校案内・入学願書 無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

**Q1.** **下記より、興味のある講座をお選びください。**

(一番興味のある講座に1 次に興味のある講座に2とご記入下さい)

全日制

- □ゲームクリエイター専攻
- □CGクリエイター専攻
- □ゲームプランナー専攻
- □ゲームプログラマー専攻
- □シナリオライター専攻
- □サウンドクリエイター専攻
- □CGアニメーター専攻
- □CGデザイナー専攻

夜間部

- □3DCGアニメーション Softimage マスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
- □ゲーム企画 プロデビュー塾
- □プログラマ養成講座
- □グラフィックス キャラクターデザイン講座
- □Macintosh キャラクターデザイン講座
- □声優・ナレーター養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター(Macintosh)講座

**Q2.** **通学を希望される校舎はどこですか?**

□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

**Q3.** **学校見学・講座説明会は希望されますか?**

□はい( 月 日 時頃) □検討中

**ご友人で、資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。**

| | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ | | TEL | ( ) |
| 住所 | 〒 | | |
| フリガナ | | 生年月日 | S 年 月 日生 |
| 氏名 | | | 才 |

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

1291

差出有効期間
平成12年12月
31日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790
158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

キリトリ線

〒□□□-□□□□

●住所（フリガナ） 都道府県

●電話番号（または携帯電話）（ ） ー ●FAX（ ） ー

●e-mail

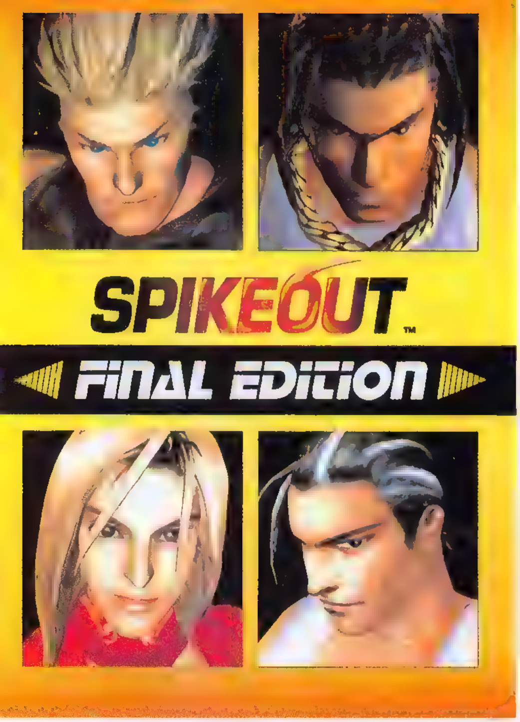
●氏名（フリガナ） ●生年月日 S 年 月 日
●性別 □男 □女

●出身校 立 学校 科 年 年卒業

●職業 ●年令 才

お問い合わせ・お申し込みは 0120-89-1588 FAX:03-5330-1681

ゲーメスト '99/2/15




# 今度の「敵」は手強いぜ!

# SPIKEOUT™

## スパイク・アウトファイナルエディション

## FINAL EDITION



遂に発売となったNEWバージョンの変更点と新ステージ1を一気に攻略!!

担当:神保町スパイカーズ

### ◀SHIPYARD▶ BONUS GAME!

MISSION

チャージボタンでパワーを溜めて敵を吹っ飛ばせ!



チャージを溜めてバットで敵をかっ飛ばせ!チャージレベル4が溜まるちょっと前にボタンを離すのがコツ。

### ◀ASTRO MALL▶ BONUS GAME!

MISSION

部屋の中の物を拾ってぶつけて敵を倒せ!



もっとも効率良く敵を倒せる武器は、敵を貫通する日本刀。密集している所を狙って30人以上で+5万点。

### ◀DIESEL TOWN▶ BONUS GAME!

MISSION

時間内にできるだけ多くの敵を倒せ!



ゲート近くに出現する敵が持っている火炎放射器をうまく使えば、制限時間内に50人以上倒して+5万点。

## チェック1 ボーナスステージ

さて、いよいよ発売となったNEWバージョン。まずはプレイする前に知っておくと役立つ(?)新要素+αを説明しておくことにしよう。

まずはステージクリア後に楽しめる「ボーナス・ステージ」について。各ステージ毎にその種類は違っているものの、基本的にゲーム本編のようにダメージを受けることのない「おまけ・ステージ」だと思ってもらって問題なし。

それぞれを簡単に説明しておくと、ディーゼル・タウンとアストロ・モールは、出現してきた敵を制限時間内にどれだけ倒せるかを競うステージで、一定数以上の敵(基本千点)を倒すことで+5万点。

これに対して、シップヤードは「チャージ」を使ったミニゲームで、チャージレベルが高いほど飛距離が延びて点数も高く、チャージレベル4で+5万点のボーナスが入る。

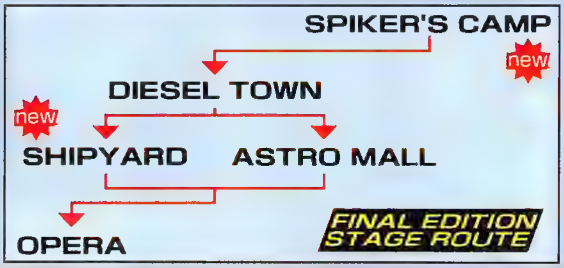
## チェック2 ルート分岐でステージ決定!!

前作にもあったルート分岐だが、NEWバージョンでは分岐がさらに複雑化。中でも重要なのがステージ2の分岐で、どのルートを通ってきたかでステージ3の構成が計4通りに変化していく。

ちなみに旧ステージ2のアストロ・モールへは下水道のルートを通らないと行けない。




ステージ2-2の正規ルートからは必ずシップヤードへいくことになる。




## チェック3 隠しコマンドが増えた!?

多人数での協力プレイ時に役立った「サンキュー!」の隠しコマンド。今回はコレに加えて「ソーリー」「ヘルプ」等といった、新しいバリエーションが追加されている。

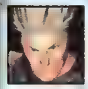
基本的なコマンド自体は共通で「レバー1回転+ボタン」となっているが、回転方向やボタンの組み合わせに注意!



挑発中は無敵で攻撃判定を持っているが、スペシャルを消費してしまう。

| | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| サンキュー | ⬆➡⬇⬅⬆B | |
| ソーリー | ⬆➡⬇➡⬆B | |
| ヘルプ | ⬆➡⬇⬅⬆B+C | 体力点灯時 |
| 挑発 | ⬆➡⬇⬅⬆B+C+J | スペシャル消費 |

P.S.GAMEST Q&A G Q:ザハウスオブザデッド2のラスボス、エンペラーの水人間が、珠を振り下ろす攻撃、あれどーしてもくらってしまうんですが、どーすりゃいいんでしょ?/長崎県 P.N.MAYU君A:ラスボス攻略はもちっと待って下さい。なんせまだ4面が掲載されたばかりなので。(ノリック)



「いきなり襲撃してくるとは卑怯ナリ」

# STAGE1攻略 ホワイティ大奮闘の巻

## スパイカーズキャンプに平和を取り戻せ!

新たに2つのステージが追加されたファイナルエディション。このゲームのプロローグに当たる、ステージ1を攻略だ（基本1人用）。

担当：ⓜⓇⓨ

STAGE 1

ちゅ～す。俺サマはチームスパイクのムードメーカー、暴れん坊のやんちゃ小僧にしてテンシンに嫌われているらしいが別に気にしてないホワイトだ。今日は特別に、君たちを我らの本拠地、スパイカーズキャンプに案内してやろう。まずはこの船に乗り、あの半島へと向かおう。船酔いには気をつけろよな。

…さあ着いた。この島のホラ、あの建物がチームスパイクの前線基地、スパイカーズキャンプだ。4人での共同生活だから、きちんと4部屋あるんだぜ。ま、入ってくれ。



自分の部屋で、インフェルノの特殊部隊の突然の襲撃を受ける。

おーい。みんないるか。今日はお客さんを連れてきたぞ。…ってなんか静かだな。まあいいや。ここが俺の部屋…!! 誰だてめえオイ！人の部屋で何してやがる。このやろとっちめてやる。みんな大変だ～。

「ボボボボボボボオ」

ん、キッチンのほうがなんか騒がしいぞ。行ってみよう。

うあ、こいつがボスか。火炎放射器たあ、危ねえもん振り回しやがって。近寄れねえじゃあねえか。

おおテンシン、セ～ンキュ～。何とか撃退したようだ。ちと俺あ家の周りをチェックしてくらあ。



ボスにジャンプ背後投げすると少しダメージを受けるので注意。

### エリア1 キャンプ屋外～広場

さてと、外を回って…っていきなり上から戦闘員のみなさんのお出ましか！うぜえ奴らだ。お仕置きだい。俺サマの必殺技、ワンツー連打をくらえい、こんにゃろこんにゃろこんにゃろう！



ワンツー連打はスパイク、ホワイトのザコ戦の基本だ。

おっとまた来たぜ。あんたら足下がお留守なんだよ。てりゃフンそりゃハッ！足払い（通称○葉）で転んじまえ～。



複数の敵を散らすにはコレ。出かかりを潰されやすいので注意。

ふう～。いい運動になったな。おっと、戦闘に夢中で君らのことをすっかり忘れてた、わりいわりい。この広場は合同トレーニングに俺たちがよく使う場所でな。あそこに大きな杉の木があるだろう。この木をこう見上げてだな…。




このボスは木の上から振ってくる。出現時に先手を取ろう。

なんじゃアイツらはあ。この寒い中、朝っぱらからご苦労なこった。ワンツー連打でぶちコロース。

「ピカーンとりゃせい！」



今回はボスの無敵が長いので、光ったらすぐに下がるかSPだ。

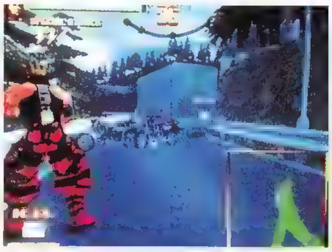
アイテテ投げられた。ナロー！こっちも投げで対抗だ。

「パパンガシくるりピョーンポイスうぎゃ～」

まあ、ざっとこんなもんだ。

### エリア2 駐車場

まだまだインフェルノのくされ外道どもが隠れていそうだ。ジョギングがてら、山のほうまで足を延ばしてみるか。



舗装道路の突き当たりに小ライフがあるぞ。

うげ、道路が塞がれてやがる。トラックにバイク…ディーゼルタウンのやつらも来てやがるのか。お、こんなところに救急セット（小）が。やつらもああ見えて現実的な一面があるもんだ。ちと疲れたし、ありがたく使わせてもらうぜ。さて、駐車場のほうに行ってみるか。

ん？見慣れねえ車があるな。あのアメ車にトラック。いかにもな感じだな、ええおい。



間近で見ると凶悪な面構え。武器持ちをまずダウンさせよう。

出やがったあ！まずは武器を持ったヤツを倒すのが先決だな。特にタイヤを持ったハゲは危険だ。あの揺れた車は…奇襲のつもりか？バレバレだっつの。ホラおいでなすった。この鉄パイプでもくらいなそりゃポイ！

今回は武器持ちが2～3人固まって襲ってきたから少し手こずったな。出現時にチャージで吹っ飛ばすか武器を投げて、一度に相手する数を減らすことが重要だぜい。



トラック、小屋、ラストは車から。出現即撃破しよう。

### 基本立ち回りその① タイマ～ン（1対1）

基本の立ち回りの一つが「一対一でいかに素早く倒すか」というもの。敵が続けざまに出現するので、囲まれないよう速攻を目指そう。そこで使うのが、ビート連打、パンチ→掴み→ジャンプ投げ、ビート×3→キャンセルチャージLv3、など。どれもビートスタートなので、遠いときは一度転ばせて起き上がりに狙うか、ダッシュから入っていこう。基本はこれだが、状況によってはコンボを狙うといい。主にチャージLv2と昇り蹴りで、ダウン直後の敵を拾っていこう。また、ボス戦では、攻撃をすかして掴んだり遠目からチャージLv2 or 3で浮かす or 気絶を狙っていくといい。



伝家の宝刀「ワンツー」から煮るなり焼くなり好きにしてくれ！ただし、今回は一対一のときだけにしよう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：スパイクアウトで壁を抜けるバグ技は一体何か所にあるのですか？そのやり方も教えて！／東京都　泥絵素王君　A：一応編集部で確認しているのは、1-5、2-6（地下駐車場）、3-1の3つ。1-5はゲートの階段の中に入るのだが、これは階段の踊り場の真横で壁に向かってジャンプキ←

## エリア3 灯台

残るは防波堤か。もうムカついたぜ。こうなりゃとことん闘ってやる。そりゃああぁー LV2チャージと並ぶコンボの友、拾いやすさ抜群の必殺ジャンプキックをくらえい！ はっフン！


敵の判定が変化したのか前よりもさらに拾いやすくなっている。

ふ〜。あらかた片づいたようだな。お？ヘリが飛んできた。自慢じゃないが俺は一度も乗ったことねえんだよな。乗りて〜な〜。行ってみっか。

## ステージ1BOSS PHOENIX

ヘリが止まったようだ。ムフフ、もしかして乗せてくれ…オウシット！なんてこった。やつらの増援部隊か。まずはヘリの真下で待ちかまえてと…そりゃ吹っ飛ばせい！

後ろからも来やがったぜコンチクショー。敵のほうに投げつけてやれポイッ。固まったら外周に沿って後退しつつできるだけ引きつけてと…。「さあこっちにおいでえ…はいドカーン！ヘッヘッヘッ」ザコども減ってきたな。


少しずつ後退しながらLV4チャージを繰り返す。今回特に重要。

ジャンプ投げでボスを巻き込むか。ほ〜ら火の鳥さんよお、これでもくらいなあ。

「ピョンぽいスス－」

むむ避けやがった！でも取り巻きはもういねえ。タイマンなら負けねえぜ。来な。

「ピカーン、ズドォーン！」

うわーいてー！トリプルアッパー（2段止めあり）だけかと思ったら、スゲェの持ってるなアンタ。こりゃあまともにやり合うのは危険と見た。スカすしかねー。


基本はストレートすかし待ち。前半のボスなら強引なワンツー→掴みもある程度は有効だ。

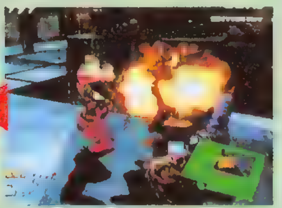
ふい〜。手こずらせやがる。今度はこっちの番だ。明日にでもディーゼルタウンに乗り込んでやるぜ！

## 基本立ち回りその② リ〜ンチ（1対多数）

立ち回りの最重要項目がこの「多数の敵を相手にしたとき」である。今までの常識である「とにかく掴んで背後ジャンプ投げ」というのは掴み中の無敵時間が短いのでまったく信用できない。しかも敵のまっただ中に入ってしまうので合掌。

そこでメインとなるのが、「最前列の敵をB+Cで転ばして、その敵の起き上がりにチャージLV4を当て、後続を巻き込む」というもの。巻き込めなかった敵を素早く処理して敵の数を減らそう。敵の数が2〜3体のときは、転ばしたり気絶させたりして、残った奴を速攻。打撃重視がポイントだ。したがって、道中は地形を利用して一体ずつ誘うのが重要になる。猪突猛進君は速攻死ぬぞ！


これ、かなりヤバめです。


とにかく転ばすのが第一！敵を甘く見ないように。


そして、起き上がり直後をチャージLV4で吹っ飛ばせ!!

# 旧VER.との違いはココだ！

## システム面がより充実！

まずは基本操作画面。操作説明のステージや相手キャラに変化が見られる。そんだけ。

ここからが本題。最初はこのゲームの醍醐味である通信プレイに関することで、「乱入したいゲームのプレイヤーがわかるようになった」こと。

いままではキャラがわからなかったので、同じ進行度の2つのプレイ、どちらに自分が乱入したいのかがわかりづらかった。しかし、今回はキャラの顔がわかるのでこういった間違いがより少なくなるはずだ。

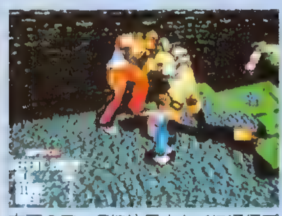


今回は乱入したいところが一目瞭然！多人数で盛り上がろう。

二つ目は、コンティニューするとキャラクターを選択しなおせるようになったこと。途中でキャラが変えられるようになったわけ。

三つ目は、画面左下にあるKO表示のところに、様々なデータを表示させることができるようになったこと。やり方はシフト+スタートで、表示内容はトータルKO数やエリア内のKO数など。

一見たいしたことはないが、このデータはなんと仲間のデータも見られるので重要。KO数や雷マークの数がわかるので、ボス戦の最後など、「あいつ、体力少ないしKO数も少ないからボスのとどめはあいつに刺させてやろう」（KO数はステージクリア時の回復量に関わる）といったことがすぐにできるようになったわけだ。通信協力プレイがより戦略的になったね。


左下のデータに注目！とくに通信プレイ時に役に立つぞ。

## ゲーム性の部分は？

勿論ゲーム的な部分の変更点は見逃せない。

敵に関しては、まずボスが「ジャンプ投げに受け身を取る」や、「チャージLV2などで浮かしたときに受け身を取る」。また「起き上がりに近いとすぐに攻撃してくる」や「攻撃連携が増えた」といったように強くなった。が、体力は少ないので速攻で倒そう。


ボスが受け身を!!こりゃ参った。通常投げも駆使するべし。

ザコはプレイヤーに対してきちんと隙を攻撃してくるアルゴリズムの強化、ボス同様攻撃連携の増加などパワーアップが嫌らしい。

プレイヤーに関しては、全体的に敵のダウン状態を簡単に拾えるようになっているのが最大の利点。また、スペシャルアタックの回転速度が上がり、使いやすくなっている。残念なのは掴み中の無敵時間が短くなっていること。注意！

キャラ別だとテンシンのチャージLV2が格段に判定が強くなっている以外は気になる点はそれほどない。


やはりテンシンのチャージLV2は強かった。拾いまくれ!!

一応テンシンのスペシャル投げの硬直が微妙に長くなっているのを確認したので、全キャラの各技で微妙に発生や硬直に変化があるかも。だが、あまり気にならないだろう。テンシンが強くなったのを除けば、今までどうりにすんなりとプレイできるはずだ。

## ハメ消失!!

多人数プレイの最終兵器であった「羽交い締め中に仲間がワンツー」が…

**「無理!!」**になってしまったのだ。

さて、どうしよう？



…ックをすればいい。2-6、3-1はともに障害物と壁の間に無理矢理走り続けているといきなり別世界に入れるもので、2-6はスタート直後の手すりとシャッターの間、3-1はボス前の街灯と街路樹の間だ。ちなみにニューバージョンではスタート地点に戻されるので注意してね！（MVP）

ALERT!
S.I.F.A.T 302-SQ
"WILD BEE"
DESTROY TARGET
IN THIS AREA

彼らは、天駆ける鋼の守護者（ガーディアン）

# L.A.MACHINEGUNS



ハイテンポなドッグファイトが存分に堪能できる「LAマシンガンズ」、君はもう体験したかな？ゲーム難度はちょいとハードだが、フリーアングルのカメラワークとフライングビークルの飛行感覚は、他のゲームじゃ味わえないぜ！

担当：善之字元帥

## LEVEL:01 LOS ANGELS DOWNTOWN

**任務内容：**

超高層ビル・デルタオセロの竣工式に招待されていた大統領が、テロ組織「R.O.M〔Rage Of Machines〕」に拉致されたとの連絡が入った。現場に急行し、大統領を救出せよ。

**1～2　ロサンゼルス市街地**

ステージ1の序盤は、拉致された大統領を探してロス市内を巡回するという設定。さすがに最初のステージということもあり、難度はそれほど高くないが、油断しているとミサイルを撃ち損ねてダメージを受けることになる。

そこで、基本事項として絶対に覚えておきたいのが、ミサイルを撃つ敵には発射前に赤いロックオンマーカーが点灯するということ。これは逆に言えば、マーカーが点灯していない敵は攻撃してこないので、撃つのは後回しにしてもいいということだ。

また、ロックオンマーカーが点灯している敵を射撃すると、一旦ひるんで攻撃してこなくなるということも覚えておこう。これは、もしも複数の敵から同時にロックを受けたときには、とりあえずそれぞれの敵に1発ずつ撃ち込み、ロックを消してからあらためて攻撃したほうがいいことを意味する。

これさえ覚えておけば、序盤はほとんど問題ない。ミサイルを連射してくる駐車場の設置砲台（写真②）にだけ気をつけて、先を急ごう。

**3～5　デルタオセロ**

市内巡回の結果、デルタオセロのヘリポートに不審な軍用ヘリを発見。どうやらヤツらはヘリで大統領を連れ去る算段のようだ。

この場面は、ハイスコアラーにはかなり重要な場面となる。なぜなら、ここはステージ前半で稼いだチェーンコンボ（TIPS参照）が、最後までつながるかどうかの境目になるからだ。

ここでチェーンをつなぐためには、遠くに見える軍用ヘリ（写真④）に弾をヒットさせ、コンボゲージをキープし続ける必要がある。だが、標的となるヘリはかなり小さいし、そもそも直前のコンボゲージ残量をうまく調整しておかないと、どうあがいてもコンボがつながらない可能性もある。

これらの困難を乗り越え、この場所のチェーンを成功させた場合、ステージボスまでのチェーンも比較的簡単につなぐことができる。その場合、クリア時のスコアが100万点をオーバーすることも珍しくない。チェーンを意識せずにプレイした場合のスコアが50万前後であることを考えると、この場面のつなぎがいかに重要なのかわかってもらえるだろう。

ちなみにこのステージ、セガAM3研のハイスコアは1,517,667点。まだ余力は十分とのことなので、君も挑戦してみてはいかがかな？



駐車場で登場する設置砲台。ミサイルを連射する強敵だ。

デルタオセロのヘリポートに侵入する軍用ヘリは、チェーンコンボの鍵を握る。

ボス戦は多弾頭ミサイルの処理さえできれば問題ない。

### STAGE BOSS:Black Judge

R.O.Mの大型輸送垂直離陸機。本来は、戦車等の大型車両を輸送する為に使用されるが、今回の活動では都市中心破壊も計画されていたため、小型多弾頭ミサイルを2基装備していた。

攻略のポイントは、本体下部ハッチから発射される多弾頭ミサイル（写真⑦）の破壊方法。これについては、ミサイルがまだアームで固定されているうちに撃ち込み（写真⑧の状態）、分裂させることなく破壊してしまうこと。





Q：前から疑問だったのですが、C・LAN氏の読み方は「シィー・ラン」でいいのでしょうか？違ってたらごめんなさい。／埼玉県　山内芳治君　A：あ、それで、あ、よい!!（擦れ声で）（しぃー・らん）



海上の敵部隊は囮だった。上陸中の敵本隊に対応せよ！

敵部隊の真の狙いは収監中の幹部救出だ。ホバークラフトで逃走する同幹部を追走し、すみやかに身柄を拘束せよ！

# LEVEL:02
# ALCATRAZ MILLITARY PRISON

**任務内容：**
アルカトラズ軍事刑務所より救援要請。R.O.Mにより、味方部隊が攻撃を受けているとの連絡が入った。ヤツらの目的は、同刑務所内に収監されている組織幹部の救出だと思われる。至急出動し、味方部隊の救援に向かえ。

**①　海上警備隊の援護**

ステージ2は、交戦中の味方部隊を援護する場面からスタートする。ここでの敵部隊は、主として水中戦用アンドロイド兵と水上バイク兵から構成されているが、このうち水中戦用アンドロイドの発射するミサイルは、本体よりも下から発射されているような錯覚を受ける。本体ばかりを狙ってダメージを受けることのないようにしたい。

また、この場面でチェーンコンボを狙いつつ進む場合、水中兵の出現タイミングによってはゲージがなくなってしまうことが予想されるが、この場合、味方の警備艇を撃つことによってゲージを回復できることも覚えておこう。

**②　高射砲付近での戦闘**

高射砲付近で戦闘を展開していると、別動隊が上陸を開始したとの連絡が。海上の部隊はあくまで囮、本命は上陸部隊であったと見るべきだろう。上陸部隊への対応に向かえ！

**③〜⑥　敵本隊との戦闘**

刑務所を襲った敵本隊は、アンドロイド歩兵を中心とした陸戦部隊。とにかく数が多いので、ロックされた敵を射撃していくだけでも一苦労だ。

しばらく戦闘を続けていると、海上からホバークラフトが上陸してくる。どうやらこのホバークラフトで囚人を脱出させる目論みのようだが（写真④）、この場面もチェーンが非常に途切れやすくなっている。一応、建物上の最後の１体を破壊した後の「追い撃ち」でゲージをキープすればホバークラフトにつなぐことは可能だが、かなり困難であることも付け加えておく。

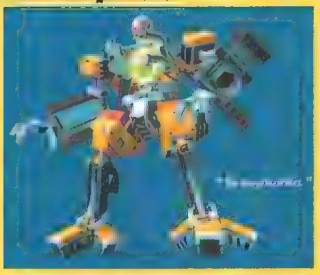
この後、囚人を乗せて逃走するホバークラフトを追って舞台は再び海上へ移るが（写真⑥）、ホバークラフトは桁外れに耐久力が高く、いくら撃ち込んでも破壊することは不可能。ここは護衛の水上バイク部隊と戦い、コンボ数の向上を狙うのが賢い選択だ。

さらに追走を続けると、ホバークラフトはなぜか警備艇に激突し、自沈してしまう。これは明らかに不可解な行動だが、すぐにその理由は理解できた。ホバークラフトのコンテナには、強行突破用の巨大アンドロイド「ゼノファビア」が搭載されていたのだ！

## STAGE BOSS:Kenophbia

他のアンドロイドの後継機として試作開発される。しかし、火器装備能力と高起動性の両立のハードルが高すぎた為、そのサイズは従来のアンドロイドのサイズを大きく上回る結果となり、結局試作機１機のみで開発計画は中止。外装も数パターン用意されているが、今回は水中活動が可能なものが使用された。

最終攻撃形態のレーザーは、回避することが不可能なので、レーザーを撃たれる前に倒してしまうことが重要だ。



## SCORE SYSTEM

チェーンコンボで実際に加算される点数は、照準脇に表示されている倍率に、ターゲット（必ずしも敵とは限らない）の基本点を掛けたものになっている。基本点の詳細についてはやや複雑なので、ここでは概略を説明するにとどめておくが、

**基本点＝連続ヒット得点＋破壊得点**

であることを覚えておこう。このうち、連続ヒット得点は、敵のやられモーション中に連続で撃ち込むことで累算されていくので、倒した後も追い撃ちを狙えば基本点を増加させることができる。また、破壊得点については、初弾が敵頭部にヒットしたときのみ特別に高い点数が設定されている。要するに、「初弾は慎重に、追い打ちは大胆に」ということだ。

## CHAIN COMBOS

チェーンコンボは、敵やボスを破壊するたびに得点倍率が増加するというシステム。得点倍率は一定時間で消えてしまう（本文では「チェーンが切れる」と表記）が、破壊可能物を撃つことによって、チェーンが切れるまでの時間を延長することができる。この「破壊可能物」には、敵や配置ミサイルはもちろんのこと、沿道の車や艦船なども含まれているので、これらをうまく使えば敵が出ない場所でもチェーンをつなぐことが可能になる。

また、チェーンが切れるまでの時間は、照準の内側にある、円グラフのような「ゲージ」の減少によって計ることが可能。このゲージがなくなってしまう前に、すばやく破壊可能物に撃ち込むのだ。

# T.I.P.S

## SCORE ATTACK

本文中でも各所で触れている「スコアを狙ったプレイ」でもわかるように、ＬＡマシンガンズでは、スコアを意識してプレイすると面白さが格段に向上する。最も大きなスコア要素は、一定時間内に敵を破壊することによって基本点に倍率がかかる「チェーンコンボ」というシステムだが、これを意識したときとしないときでは、最終的にスコアに数百万点もの差がついてしまうのだ。



P.S.GAMEST Q&A G Q：いつまでカラーアイランドは「仮」なのですか？もうそういうテーマになってしまったのですか？／長野県　P.N.ハビ男君　A：うーん、これだ！というタイトルがない、というのも事実。キミも考えて投稿してほしいな。採用者には、情熱の粗品をプレゼントします。（編集部）




## 特別付録！世界初公開！ジャンファイト血の歴史

# ド決定！第14回ジャンファイト開幕!!
# 対戦ホットギミック3（仮）制作決定！

第13回大会の興奮も冷めやらぬ今日この頃だが、日々過熱するタイツ漢どもの熱い要望に打たれ、ついに協会が動いた！4年に一度しか開催されないはずのジャンファイトだが、異例ともいえる連続開催が急遽決定したのである！

ファイター！たちの過剰なまでに鬱積した黒い情熱を、しこたま溜め込んどくのは実際ヤバイやん!?と踏んだ協会が、男気を発散させる場として大会の連続開催を決定したとの見解もあるが、「そんなことはさして問題ではない。要は掘るか掘られるかだ」との協会表明が、これまたいたずらに民草の心を乱しているとかいないとか。

### 貴様の名前を歴史に刻め！ジャンファイター大募集

何と！今回のジャンファイトレギュレーション規約によると、**「第14回大会日本代表選手は、ゲーメスト読者の中から決定する」**との思いきりの良すぎる措置がなされていることが判明した！

そう！**君もテメエもおんしも貴様も、ジャンファイトに参加できる権利が今ここに与えられたのである！**

自薦他薦、既婚未婚は問わず！溢れる個性と魅惑の肉体を全身タイツに包み、荒れ狂う男の海へと船出してみないかっ!?

そしてもう一つ！今大会から**「女性ファイターの参加」**が大々的に募られることになった！協会からの資料によると「特にコスプレイヤー大歓迎」とのリベラルな意向が明記されている！

さらに、今大会には**我々ゲーメスト編集部からも刺客が送り込まれることが決定した**！悪魔と女将の隠し子「ジャンメスト」がついに動きだす！ってお前だれよ？

まあなんだ、とにかく何だかもう無闇に盛り上がること必至なワケです。



第13回大会の開幕戦でのされたゲーメストからの刺客「ジャンこーじ」。正体はもちろん奴だ。

## 「対戦ホットギミック3（仮）」ゲーメスト読者企画（参加）大募集！

大ヒット作・ホットギミックシリーズの第3弾「対戦ホットギミック3（仮）」が、この度製作されることが決定しました。もちろん、今回紹介した通信対戦も激しくパワーアップします。

そこで、いつも熱心にホトギミを愛してくれてるゲーメスト読者の皆様から「新ジャンファイターのモデル」「新ジャンファイターのキャラクター設定」「必殺技アイデア」の3部門を、彩京公認で募集したいと思います。

■募集項目■

**1. 新ジャンファイター／モデル部門**

**「通信対戦麻雀にキミが出演！」**

次回作に登場予定のジャンファイターは2名以上存在するらしい！キミのその個性、体格をもってファイター候補にエントリーせよ！希望者は、全身と顔、各1枚以上の写真を同封し、身長、体重を明記の上ご応募ください。

**2. 新ジャンファイター／キャラクター設定部門**

**「君の考えたジャンファイターのアイデアを送ってくれ！」**

「ジャンブルー／レッド（ホットギミック）」「ジャンジャパン／アメリカ（快楽天）」に続く宿命のライバルを2人ペアで考えてほしい！ジャンファイターの名前、簡単な衣装デザイン、ファイターのプロフィール文章などを書いてご応募ください。

**3. 新ジャンファイター／必殺技部門**

**「伝説の「辱め固め」を超える必殺技を編み出せ！」**

今号に掲載されている必殺技を参考に、ジャンファイターが使う新たな必殺技を考えてほしい！簡単な説明（図）を明記の上、ご応募ください。

■応募要項■

さぁ、自分の応募したい項目が決定したら、官製ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号と、希望項目の必要事項を明記のうえ、

**〒604-8266**
**京都市中京区東堀川御池下ル三坊堀川町55-1　大同ビル**
**（株）彩京　開発部「ホトギミ3企画大募集」係**

までお送りください。締め切りは3月12日（金）消印有効。採用者には目もくらむほど豪華賞品プレゼント予定！詳しくは**彩京ホームページ（http://www.psikyo.co.jp）でも公開中**なのでチェックしとこう！

生き様と世間体をハカリにかけ、一生モンの覚悟で応募してほしい！未成年者は親とよく相談しとけ！たくさんのご応募お待ちしています！（なお、ジャンファイター当選者については、後日彩京よりご連絡差し上げます）

# ジャンファイターフィニッシュホールド大全雪崩式'99(前編)

## ジャンアメリカ 技表



公開と同時に全米NO.1！っていうか、米のNO.1って安くないか？

### ドロップキック



両足を揃えてのジャンプキック。素人がやると逆に落下ダメージ。

### アックスボンバー



ハルク・ホーガンの得意技。斧状に曲げた腕を叩き付ける。

### コークスクリューパンチ



ホセ・メンドーサの得意技。腕がグルグルするパンチだ。

### 顔面パイ



イッツ・アメリカン・ジョ～ク。面白いぜデーブスペクター。

### デッドボール



番場蛮直伝の速球で直撃即死。八幡先輩もビックリだ。

### メイクアップ



醜悪は大罪。貴様もその子のトキノで美白美人！

## ジャンジャパン 技表



士魂あふるる爆突ファイター。肉弾幸すら震む死技を見よ！

### 稲妻レッグラリアート



そりゃもう、しぶ～いレッグラリアート。

### 16文キック



馬場さんは本当に強かった…。俺でも勝てると思っている君は甘い。

### 七年殺し



鉄状に鍛えた人さし指が括約筋を直撃。7年後に死に至る。

### ゴムパッチン



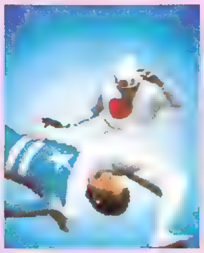
食わえさせたゴムヒモを限界まで引っ張って離すソフトSM。

### ハリセン



チャンバラトリオの得意技。一度はくらってみたい。

### ギロチンドロップ



デビル雅美の得意技。当たると痛い。

## 協会公認共通技

### キャメルクラッチ



狂暴な頃のラーメンマンの得意技。身長が半分になるぞ。

### 脳天唐竹割り



馬場さんは偉大だった。ご冥福をお祈りします。

### かみつき



丈夫な歯でかみ砕く。原始的反則技。

### ナックルパート



アントニオ猪木の得意技。熱い闘魂で打て。

### 逆水平



プロレス系基本技。いわゆるチョップ。

### ひざかっくん



背後から相手の膝裏にダメージを与える子供技。

次回もひき続き、ホールド技大全をお送りする。お楽しみに！

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

# イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

Present!

このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント！

## 学校説明会　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月　□日
□時希望

## 個別入学模擬試験　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月　□日
□時希望

## Vantan Creator's fes '99　開催日：3月2日・3日　時間：随時

バンタンの学生作品を一挙公開！「Vantan Creator's fes '99」はバンタンの学院祭であり、学年・コースの隔てなく、学生作品を自由にご覧になるチャンスです。ゲームスクールNo.1と言われているバンタンの学生の実力をその目でお確かめ下さい。特にこのイベントは業界関係者も大注目のイベントで、ゲーム会社の現役クリエイターの講演等内容も盛りだくさん。ゲーム業界志望者は絶対に見逃せないイベントです！

## 第3期募集受付中!! but! 定員数残りわずか!!

受付期間：2月1日～2月28日

コースによっては締め切ったコースもございます。残り定員数の詳細は入学事務局までお電話にてお問い合わせ下さい。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームクリエイトスタジオ | 昼間部2年制 | ゲームデザインコース | |
| | | ゲームシナリオ＆ライターコース | |
| | | ゲームグラフィックコース | |
| | | ゲームプログラムコース | |
| | | ゲームサウンドコース | |
| | 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |
| | 夜間部1年制 | ゲーム3Dグラフィックコース | |
| | | ゲームシナリオコース | |
| | | ゲームプログラムコース | |

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

| | |
|---|---|
| 住　所 | 〒　　☎（　　）　－ |
| フリガナ | |
| 氏　名 | 年齢　歳　男・女 |
| 学校名・学年 | 県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業 |

キリトリ線

郵便はがき

150-8790

料金受取人払

渋谷局承認

6366

018

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14-2GM
バンタン電脳情報学院
ゲームクリエイトスタジオ
入学事務局行

| フリガナ | |
|---|---|
| 住所 | 〒 都道府県 |
| | |
| | ☎(　　)　- |
| フリガナ | |
| 氏名 | 年齢　歳　男・女 |
| フリガナ | |
| 学校名・学 | 県市私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業 |

2000年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

# 目指せ全曲クリア!!

# pop'n music

ポップン ミュージック™








**ポップンは今回が最終回!!ベストヒットチャートの集計結果と、隠し曲&みなさんお待ちかねの最高難度曲スパイ（個人的にはディスコQのほうが…）攻略と盛りだくさんだっ!!**

担当：スー

## もう全曲クリアした？

このポップンミュージックが発売されてから、かなり経ったけど、もうみんなは全曲クリアできたかな!?「もう全曲楽勝だぜぇてんだチキショウめ!!」てな感じの音ゲーいやさポップンフリークのそんなアナタは、もう「ハードモード」も全曲クリアされただろうか!?

「ハードモード」は、降ってくるポップくんが、イキナリ路線を変更してしまう恐怖のモード。たとえば、赤のポップくんが降ってきたとして、画面の約3分の1ほどを通過したところで、急にラインを外れ、左の白になってしまったりするので、瞬間的な対応を要求されるし、いままでにも言っていた「ドコに手をやればどのボタンを押すのか!?」を完全に把握していないと、あんなにかわいいポップンが、まさに一瞬にして終わってしまう、阿鼻叫喚地獄と化す。

終わってしまう曲の代表格としては、ディスコ・クイーン、ディスコ・キング、今回で攻略しているRaveなんかのラリ具合もハンパじゃないぞ。

じつは、ポップくんのライン移動には法則性があり、曲が始まってから、一定以上のゲージの上昇に伴ってライン移動モードに入ってしまうのである。

この「ハードモード」だけでイッキに全体の難度が上がるので、まだプレイしていないのなら、是非とも極めてほしい。

## POP'N MUSIC HIT CHART

| | | |
|---|---|---|
| 1 | J-TECHNO | 34 pts |
| 2 | ANNIME | 25 pts |
| 3 | DANCE | 22 pts |
| 4 | SPY | 19 pts |
| 5 | RAGGE | 18 pts |
| 6 | BONUSTRACK | 17 pts |
| 6 | RAVE | 17 pts |
| 8 | POPS | 16 pts |
| 9 | RATEIN | 14 pts |
| 10 | FANTAZY | 13 pts |
| 11 | RAP | 8 pts |

## 当たったかな!? ポップンミュージックベスト・ヒット・チャート 結果発表っ!!

さあっ!!とりあえずポップンミュージックの攻略も最終回を迎えたということでっ!!以前募集していた「ポップンミュージック　ベストヒットチャート」の集計結果を発表してみようっ!!

このコーナーは、ポップンミュージックの全曲中で、好きな曲を3曲を書いてもらい、すべての票を集計した結果のベスト3を予想して、みごと的中した方には、ステキなプレゼントをあげちゃおうっ!!ってコーナーだ。

さて、今回全国の熱きポップナーから送られてきたおハガキは全部で24通ぅぅっ!!（ってかなり少なくないか!?）それでは左の集計ボードを見てもらおうっ!!

### ●第3位DANCE

まず第3位に来たのはDANCEっ!!やっぱり最初の盛り上がりや、左から右へ順にポップくんを押していく、弾いている感。全体的なメロディーの綺麗さが理由でしょうか。Raveを出したくてアホみたいにやっていた頃が懐かしい…。

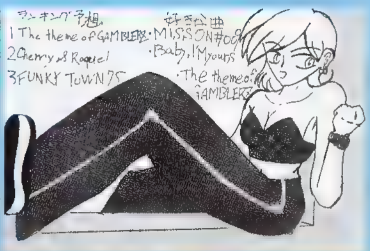
### ●第2位アニメ・ヒーロー

第2位は、ほとんどの応募者が、予想のどこかに入れていたアニメ・ヒーローだっ!!しかし、2位に入ったといっても、好きな人半分、嫌いな人半分って感じでした。まぁ個性の強い曲ですしね…この曲がかかっていると、ゲーセンの雰囲気もガラッと変わっちゃうしね。

### ●第1位J-テクノ

そして第1位の座に輝いたのはJ-テクノっ!!これは応募者で1位に予想していた人は少ないが、じつはミンナ好きな曲だったらしいっ!!ビートマニアコンプリートMIXにも出演しているってことでその人気もうかがえますな。

さあっ!!気になるベスト3正解者ですが…今回の正解者は……残念ながらナシっ!!!でした。またこのような音ゲーでランキングをやりたいと思いますので、その時もまたヨロシク!!




滋賀県　P・N　CRS君

キャラクター人気も高かったMARY。次回があるとすれば、キャラクター人気投票も是非やりたいね。イラストありがとう！

P.S.MESSAGE G　Q：ポップンミュージック、アニメヒーローで中盤にセリフが入るけどなんて言ってるの?／千葉県　矢部嘉宏君　A：中盤部分のセリフでは「オレの目の黒いうちはイカサマなんて絶対にさせないぜ。おっと、115番台スタートしました〜」というセリフになっています。またこれ←

# STAGE 3 ボーナストラック

## ♪すれちがう二人♪

1曲目か2曲目でGREAT、GOOD、BADの下一桁を「5、3、7、5」または「ゾロ目」にするとSTAGE3で選択可能になるボーナストラック。曲全体の非常にムーディーな感じのメロディーに加え、シャンソンっぽい女性ボーカルも手伝って、かなりイイ感じに仕上がっている。

出現条件が若干厳しいため、そうは狙ってできるものではないが、最近ではお店によって、すでに全曲選べるモードにしてあるところも多いので、探してみるか、お店の人にお願いしてみてもいいのでは!?




ボーカルが始まる直前のこの部分。黄色の2連符がワナだ。

### 全体的な難度は低め

まず、冒頭のシンセサイザーの部分だが、基本的には同じボタンの2個連続押しと、2個の同時押しの直後に1つだけポップくんが配置されているものが連続でくるが、簡単なものなので問題はない。

初めにとまどいがちなのが、ボーカルがスタートする直前のパート。赤+左の黄でスタートし、その直後から一定の早いリズムで、左の黄→赤→左の白→赤ときて、最後に赤+左の白で構成されている。注意すべき点は、最初の黄色の2連符と、最後の赤と白の同時押し。だが、リズムを一定に保つようにすればいい。

ボーカルが始まれば、ポップ君の数も少なく単調な配置なので、とても簡単だ。次に右の白と左の緑の2連符が交互に続くパートが長々と続く。ここでイッキにゲージを稼いでおく。7番目の白が3連符になっているポイントだけ注意して、次の右の白と左の緑にチェンジに備え、タイミングを狂わせないように。

次に左の白→左の黄→左の白→左の黄→左の緑の5連符がくるが、これは両手で押すよりも、片手のズラし押しのほうがやりやすい。連続して、左の青→赤→左の青→赤→右の青と、まったく同じタイミングで構成されている配置がくるので、これも同様に対処してやろう。



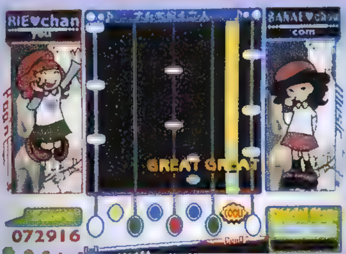

ここでいきなり来る3連符に注意。ノリで押さないように

### コレができれば楽だが…

問題なのは最後の右の白から始まる、右の白、赤、左の白の配置だ。これはタイミング的にみると、単調で、ノートの数も少なく、それほど難しくはない配置のはずなのだが、全体が離れているので、タイミングが狂いやすい。対処法としては、画面を少し引いた感じで下の赤いラインに注目し、左右にポップくんが来たら白、中央に来たら赤をすかさず押す感じで、反応で押していくのがイイ。

また、順番的には左の白→赤→右の白と、左から右に流すような順番なので、右手だけで対処してもいいぞ。ただし、途中にある左の白の2連符だけには注意しよう。

やはり、まれにしか出現しないので、数少ないチャンスだが、確実にクリアしてほしい。ポップンの雰囲気をスキでプレイしている人には、一度は遊んでほしい曲のひとつだ。



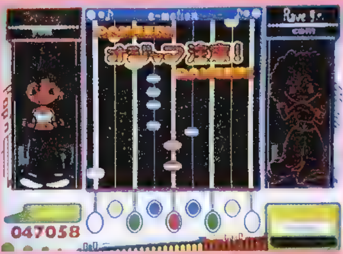

最初の左の白から、左手だけで処理してやってもイイ。

# STAGE 3 レイヴ

## ♪e-motion♪

ビートマニアシリーズでお馴染みのRave。このRaveも隠し曲で、ある条件をクリアしていないと、選択画面に出現することはない。その条件とは、STAGE1で「J-テクノ」、STAGE2で「ダンス」を選択し、どちらの曲もGREATを85%以上とると、STAGE3で出現する。つまり、ある程度以上の腕がないと、出現させることができない曲だ。

全体的なポップくんの配置は、Rave2ndのノートを、そのままポップンバージョンに直した感じ。いままでにRave2ndをビートマニアシリーズでプレイしたことのある人であれば、曲の感じだけで、わりと楽にクリアできると思う。しかし、やはりそこはポップン。9個のボタンと配列は、混乱させるのに十分な効果を持つ。




後半戦のスタートはまずここから。半拍ズラしにダマされるな。

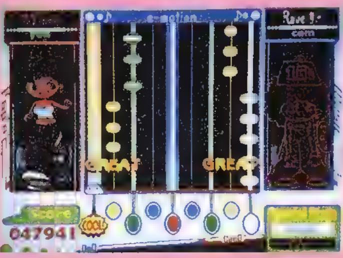
### 中盤までは楽勝

まずは序盤。最初のうちは、同色の2連符や下段の左の白→左の緑→赤→右の緑、右の白→右の緑→赤→左の緑など、一定のリズムで押す個所が多く、かなり簡単。唯一気をつけなければならないとすれば、左の白→右の白→右の青→赤→左の青→左の白→左の青の部分。青、赤、青の3連符が急に速くなるので、左の白以外は、すべて右手で処理してやるとよい。

そこからは、同色の6連符が連なっているのだが、この6連符は、初めの2つと後の4つでは、連打のタイミングが違い、4連符のほうが若干速めになっているので注意。同じタイミングで連打していると、最後にBADが出やすい。リズムにすると「タッタタタタン」という感じだ。

### 振りが激しい中～終盤

急にポップくんの数が倍増する後半戦。まずは、左の白→赤→赤→右の青→左の青→左の青×3→左の緑→左の黄色と、写真でも掲載しているポイントからスタートする。このあたりは、赤から右を右手、左の青から左を左手に担当させ、テンポよく連打する。

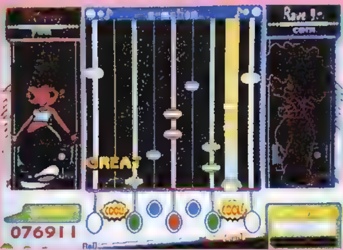



さぁ～盛り上がってきた!!リズムは一定で連打連打一っ!!

しかし、ポップくんのラインが大きく離れているポイントに加え、離れているところは、タイミング的にほとんど連打なのでかなり厳しい。タイミングを遅らせないように、ボタンを軽く叩くような感じで押していこう。

そして最後の連打部分だが、ここは、とにかく遅れないようにポップくんの色を目で追いながら、パーカッションをたたくような感じで、右手と左手を交互に連打していく。終盤の赤と右の黄色の連打から、最後の右の青→右の白→左の白のあたりで、手が追いつかなくなったり、困惑してしまいがちだが、たとえここをミスったとしても、その前の連打をクリアしていれば、ゲージのボーダーラインを割ることはない。

とにかく最後の連打がカギだ。ここのテンポをマスターすれば、もの凄く気持ちよくボタンを叩けるぞ。




最後の難関だ。同時押しがまったくないのがせめてもの救いか。

P.S.MESSAGE G →らポップンミュージックに関する詳しい情報は、コナミホームページhttp://www.konami.co.jp/gm/video/popn/index.htmlにアップされています。中でも、没キャラ紹介やギャンブラーZファンページなど、ポップンミュージックファン必見の内容が盛りだくさんです。(編集部)

# STAGE 3 スパイ

## ♪SPICY PIECE♪

全体のノリがまさに「007」か「スパイ大作戦」かといった曲調で、速いリズムで次々と降ってくるポップくんを、順々にクリアしていくだけで楽しい気分にさせてくれるスパイ。

とにかくポップくんの降ってくるスピードが速いので、一回見失うとイッキにゲージを落としてしまいがちだが、部分部分での「押しパターン」を作っておけば、じつはあまり難しくないぞ。

### パターンの序盤

まず1番最初の左の白＋左の黄色の同時押しから曲がスタートする。ここから、左の緑→赤→右の青→左の黄という決まったパターンが4回来る。赤→右の青→左の黄は3連符になっているのでテンポよく押していこう。緑、黄色を左手、赤、青を右手に担当させれば押しやすい。




まずは最初のパート。これのくり返しだ。それほどでもないね。

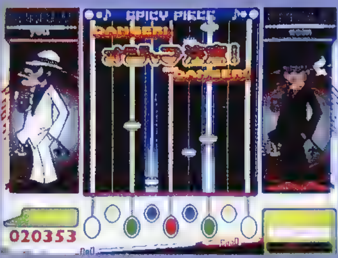
このパターンに慣れたあたりで、左の青→右の青→右の緑→左の緑という変則パターンにシフトする。ボタンを押すタイミングは先程とまったく同じだ。

最初のパターン地帯を抜けると、ポップくんを押すタイミングが一転するパターンになる。最初のタイミングを「ダン…タタタン」とするならば、「タッタタンタン」となる。ポップくんの配置も左右に振り分けられていたり、同時押しも入っているので、右手と左手が離れるかたちになるが、画面を引いて見て、シッカリ押していこう。

これらを繰り返していくのが序盤であり、ゲージを稼いでおきたいのだが、慣れないうちは、曲の速さのために少々手こずってしまうかも。

### 押しパターンが重要な中盤

序盤を抜けると、いきなり単発だけの簡単な配置が続く。単発が9個続いた後に、右の黄＋左の黄と右の白＋左の白の2連符とくる。この同時押しの2連符は、1つ隣なだけなので、右は右手、左は左手で、すばやく黄から白に手をズラしてやるだけでイイ。次にもう一度単発の配置が9個来ると、その直後に右と左の白の同時押しが連なっている。初めの4つは2連符×2で、そこから左の白＋右の緑→赤＋左の緑につながる。タイミング的にいうと「ダダッダダッタンタン」という感じで、ボタンを右手と左手共に4回ずつ押したら、まず右手をひとつ横にズラして、最後は両手とも1つずつ押すボタンをずらしてやろう。

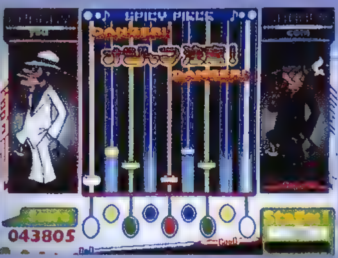



次にこのかたちに変わる。ノリで今までのパートを押しがちだ。




「ダッタダッタダッタ」の部分。タイミングよく押していこう。

そしてまた中盤と同じような配置が続くが、途中の左右に分かれた2連符の位置が、両青と両緑に変わっている。



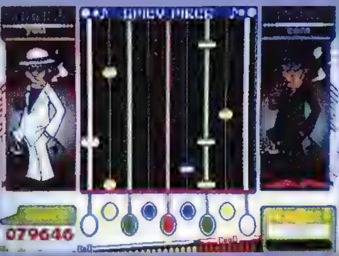

同時押しを、すばやく順にこなしていく。分かれば楽勝だ。

それがもう一回続くと、先程の同時押しポイントのポップくんの数が増えていて、しかも配置が特殊になっている。

ここは、左の白＋赤→右の緑＋左の緑→左の黄＋右の青になっているので、まず、白と赤に手を置いたら、すかさず両手を一つずつ右にズラして、そのまま、両手を左上にズラせば簡単にクリアできる。タイミングはかなり速めなので「タタタンッ」といった感じで押してやろう。

### 終盤はダマしが多い!!

さあ、いよいよ終盤に突入する。互い違いの同時押し3連符をクリアしたら、また、同時押しや単発の半拍ズラしの配置が来て、両脇に白と黄色の2連符が見えてくる。この白と黄色の2連符は、先程の黄の同時押し→白の同時押しではなく、左の白＋右の黄→左の黄＋右の白と、かなりまぎらわしい配置だ。




同時押しと半拍ズラしが連続で来る。それほど難しくはないね。



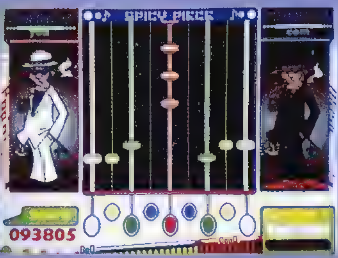

2回目の2連符。イヤ～な配置だ。見間違えないよう注意。

これを先程と同様に押してしまうと、最後の右の白だけしか正解しないので、左手を左の白、右手を右の黄に置いたら、すかさず左手は一つ上。つまり左の黄を押し、右手は一つ下。つまり右の白を押してやる。手の上下を入れ替える感じで手を動かす。

そして、いよいよ大詰め。最後のポップくん密集地帯に入るのだが、ここでは同時押しが緑の4連符直後の左の黄＋右の緑に注意するだけで、ほかは、互い違いに押していくだけだ。




緑の4連符を左手、その間のポップくんを右手で押す。

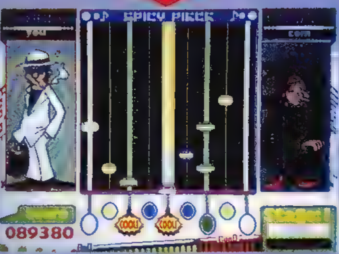



そして最後。この同時押しさえこなせば、クリア間違いなし!!

最初の右の白以降、左に配置されている、左の緑の4連符はすべて左手で押して、そのあいだあいだに配置されている、左の青、右の青、赤は右手で押してやる。

この直後からの左の黄＋右の緑→半拍ズラしの右の青→左の白＋右の緑→右の黄は、ポップくんが連なっているものの、その前に配置されているポップくんと、ボタンを押すタイミングは同じなので、イッキに押してしまおう。決して詰まらないように。

そして最後。左の白＋左の黄＋右の緑から、左の緑＋右の黄＋右の白の2連符が来る。これは、片手での同時押しに続き、すかさずのズラし押しの複合テクニックが必要だが、タイミングにさえ気をつければいい。手の位置とすれば、左手のひらで左の白、指先で左の黄、右手で右の緑を押し、次の瞬間に左手の指先をズラして左の緑を押し、右手はそのまま浮かせてイッキに右端のボタン2つを押してやる。これらを同時に2回おこなうわけだ。すばやく実行しないと、BADになってしまうぞ。そして、赤の4連符で終了だ。




そしてここは先程と同じ配置だ。すばやくチェンジできれば簡単。


Q：編集者のみなさんはいつも忙しそうだけど、社員何人ぐらいいるの?／京都府　瀬田考司君　A：目次の下を見てもらうと、ゲーメストに関わっている大体の人数がわかると思う。会社全体だと…（総務部：67名です。バイトを入れると95名になります）だそうです。（編集部）

SS カプコン 99年3月4日発売予定 ソフト単品5800円
（拡張ラムカートリッジ4MB同梱版 7800円）CD-ROM2枚組
※「シャドー オーバー ミスタラ™」は拡張ラムカートリッジ4MB専用

## 仲間を誘って冒険の旅に出よう
# ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション



アーケードで人気を博したカプコンの人気シリーズ、D&D®のサターン版が登場だ。

担当：C・LAN

### 待望のARPG（アクション）が遂に登場!!

TRPG（テーブルトーク）の大御所ともいえるダンジョンズ&ドラゴンズ®、そのアーケード作品2機種をカップリングした移植版が遂にカプコンから発売される。

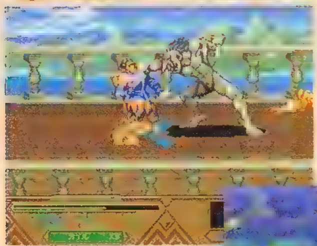
戦略性の高い緻密なタワー オブ ドゥーム™、パーティープレイを中心にロングヒットしたシャドー オーバー ミスタラ™の2作品が、これからは何度でも家で遊べるのだ。

長く待たされただけあって、その出来映えにはきっと満足できるはずだ。

## D&D® TOWER OF DOOM™
### タワー オブ ドゥーム™

ファイター、エルフ、クレリック、ドワーフの4キャラの中から一人を選び、宿屋で名前を決めたら冒険の始まりだ。舞台となるダロキン共和国では、ある日を境にモンスターたちの行動が突然活発になり、街や商隊を襲い始めたという。その背後にある、強大で邪悪な影の謎に迫る！

ファイターは剣のリーチが長く通常戦闘が楽にこなせ、ドワーフは攻撃力が高く斧に厚みがある。魔法が使えるエルフとクレリックは、アイテム・魔法欄の数が多くて大変だが、使いこなせれば威力絶大。このシリーズの醍醐味でもあるパーティープレイ時は、各キャラクターの長所短所を見極めてパーティーを編成しよう。



客船上での闘い。トライデントを持った半魚人トログロダイト、触られると麻痺するグールを倒して進んでいくと、待ち受けるのは獰猛なトロル。弱点は火だ。



砦を壊滅させたモンスター軍団のボス、ディスプレッサービーストとの闘い。光を屈折させて自身の姿を離れた場所に投影する。本体を見極めるには…。

## D&D® SHADOW OVER MYSTARA™
### シャドー オーバー ミスタラ™

タワーオブドゥームを支配する不死の王、デイモスのダロキン侵略は計画の一部にしか過ぎなかった。冒険者たちは強大な大君主、邪龍シンを目指してグラントリ公国へと向かう…。

このシャドー オーバー ミスタラ™では新たに二人の新キャラが加わっている。またアイテムと魔法がページ分けされ、立ち上がり攻撃も出しやすくなるなど操作系もより洗練されている。キャラクターごとの技や魔法も大幅に増え、一部キャラクターカラーで性能が違うなど、全体的なボリュームも大幅にアップしているぞ。




攻撃魔法のエキスパート。戦闘は苦手だが、特殊攻撃の毒針はクリティカルヒットすると強烈な威力！




マジックユーザーの攻撃魔法は非常に強力。これはレベル5魔法のコンジュアエレメンタル。向きで炎と氷が選択できる。




SS版オリジナル要素のアイテムコレクション。お宝を集めよう。



2ではエルフは弓が無限に撃て、ドワーフは宝箱を斬ると…。




盗賊というだけあって、鍵付きの宝箱をいとも簡単に開けることができる。スリングで石を無限に投げられる。

PS チュンソフト 3月25日発売予定 4800円（税別）

その洋館は…何が起こるかわからないビックリ館だった

サウンドノベル・エボリューション1

# 弟切草 蘇生篇

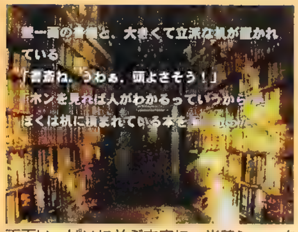
©1992／1999 CHUN SOFT／長坂秀佳

"怒り" "恐怖" "笑い" "愛"…感情を震わせる様々な物語を、アナタの手で作り上げてみない？ 担当 さちを（EXムック）

現在、市場に数多く出回っているサウンドノベルとかビジュアルノベルとか呼ばれるソフトたち。「そのすべての始まり…」と呼べるのが、この弟切草だ。

'92年にSFC用ソフトとして発売された弟切草。発売当初こそそれほどではなかったが、口コミで徐々に広がっていった人気は普段ゲームをしない人や女性をも巻き込み、「サウンドノベル」というジャンルを確立するまでになった。

今回、その弟切草がついにPSでリメイクされることになったのだ。ここでは、どのようなリメイクがなされているのかを、システムを解説しながら紹介していこうと思う。



画面いっぱいに並ぶ文字に、当時ショックを受けた人もいるはずだ。

## 変わらない簡単システム

ストーリーが進行する中で表示される選択肢。それを選んでいくだけで、1～2時間後には必ずエンディングへとたどり着けるのだ（ゲームオーバーというものは存在しない）。途中で投げ出す…なんてことはまずない。

また、選んだ選択肢によって物語はさまざまに変化していくし、繰り返しプレイすることで選べる選択肢が増えていくので飽きることなくプレイできるのだ。

## 強化されたサウンド&ビジュアル

システムに変更はないが、AV面は格段に強化されている。ビジュアル面は画面を見てもらうとして、音に関してはSFC版よりさらに臨場感のあるものに変わっている…という言葉を信じてもらうしかない。

また、映像と音で演出される「恐怖」はSFC版同様に、絶妙の間で作られているぞ。


右からくるか左からくるか…毎回驚かされたミイラ。こんなにリアルになっちゃって…心臓止まっても知らないぞ。



文字も読みやすくなっているね。

## すべての謎が解き明かされる 新シナリオ 奈美編

主人公（プレイヤー）と、その恋人（奈美）が、人里離れた洋館で体験する一夜の物語…という基本シナリオに変更はない。細かな変更こそあるが、以前あったシナリオはそのまま移植されているのだ。で、やっぱり気になるのが新シナリオ。あります！新たに書き下ろされたシナリオ「奈美編」が!! このシナリオの中で、SFC版では謎のままだったことが明らかにされているとのことだ。



PS チュンソフト 発売中 5800円（税別）

舞台は渋谷、主人公は8人！

サウンドノベル・エボリューション3

# 街～運命の交差点～

©1998／1999 CHUN SOFT

個人的には'98年で最も斬新かつ最高に面白かった「街」。未体験の人はこの機会にぜひ。担当 さちを（EXムック）

## サターン版を知らない人への再チャンス!!

物語の舞台は「渋谷」。その場所で起こる8人の主人公の5日間のドラマを描いたのが、サウンドノベル『街』である。主人公となる8人は、性格や目的もまったく違うアカの他人同士。どのキャラからプレイしても良いのだが、最終的に全員が1日の行動を終えた時点で次の日に進めるようになっている。

ゲームである以上、物語の途中で主人公の運命を分ける選択肢が出てくるわけだが、『街』では今プレイしている主人公の行動が他の主人公に影響を与え、知らず知らずのうちにその人間の人生を行き詰まらせる結果を生むことがある。

複雑に絡み合う8つのドラマだが、目指す結末はそれぞれ1つずつ。プレイヤーの目的は、8人の行動をうまく軌道修正しながらハッピーエンドに導くことにある。「渋谷の5日間」という運命のパズルを、あなたはすべて埋めることができるであろうか…？

## PS版の「街」は初心者でも安心!!

物語の途中で、今プレイしている主人公から違う主人公の話へ飛ぶことができるザッピングシステム。これをフォローする意味でPS版にはローチャート機能が加わり、よりゲームが遊びやすくなった。

他にもより想像力を膨らませられる「影モード」や、ヒント付きで遊べる「難易度設定」機能、バッドエンドリスト表などの、サターンで遊んだ人にも嬉しい機能も満載。

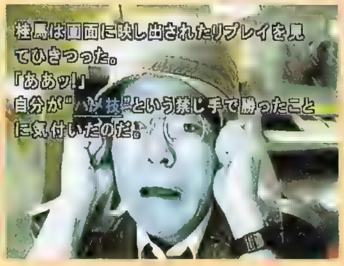
とにかく今まで遊んだことのない人はこの機会に絶対遊んでみて欲しい。本当に絶対。



主人公が変わることにより、物語もコメディからサスペンスへなど大きく変わる。



主人公たちの行動がフローチャートでチェック可能なので、プレイの進行がよりスムーズになった。



文章中の難しい言葉や登場人物のプロフィールなどは、TIPと呼ばれる語句の説明機能でチェックできる。これを読むだけでも意外と楽しい。

## ゲーメスト読者ならここからハマれる！ オタク刑事走る！ ～雨宮桂馬 編～

渋谷中央署少年係に勤務する刑事、それが主人公の一人である雨宮桂馬だ。ふと見かけた爆破予告を機に、渋谷の街を救うために5日間駆け回るのが彼のストーリーである。

普段の勤務態度は良くはなく、パトロールと称して勤務中にゲーセンで遊んでしまうくらいの無類のゲーム好き。ストーリー中でもゲーセンやパソコン関係の用語が多く登場するので、プレイヤーの知識に刺激を与えてくれるはずだ。

筐体、基板、コンパネ、乱入対戦なんて言葉が出まくり。



謎の男の突然の乱入。彼はストーリーに大きく関わってくる!?


雪印のコーヒー牛乳とミニパソ（リブレット）がトレードマーク。

PS イマジニア 発売中 5800円(税別)

大ヒットゲーム作ってウハウハ(死語)だぜ!

# ゲームソフトをつくろう

©1999 Imagineer Co.,Ltd.

そこのゲームクリエイターを目指す貴方。このゲエムは必携ですぞ。 担当:メキシコ(EXムック)

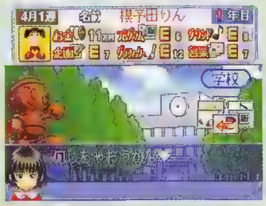
## ついに出たゲーム制作SLG

この『ゲームソフトをつくろう』は、ゲームクリエイターとしての成功を目指し、会社を経営してゆくゲームだ。このゲームをプレイすれば、君もスーパーゲームクリエイターの一員になれるかも(?)。

ゲームにはクリエイターを育成する「あこがれのゲームクリエイター」モードと、ゲーム会社社長としての成功を目指す「めざせ夢の100万本」モードがある。育成モードで育てたキャラクターを雇っての会社経営もできるぞ。

### ゲームリトルスクールでクリエイターを育成

「あこがれのゲームクリエイター」モードでは、ゲームリトルスクールに入学する。ここでプログラムや企画などのスペシャリストになるべく、特訓を受けるのだ。






落書きやいたずら、お使いなどの猛勉強(?)をくぐり抜け、めでたく卒業することができた。これで君もゲーム制作という大海原に漕ぎ出すことができる。

### ゲーム会社を経営して目指せ100万本!

ある日突然ゲーム会社の社長に任命される。目標は、とにかく良いゲームを作って、大ヒットを飛ばすこと。そのための第一歩がはじまった。

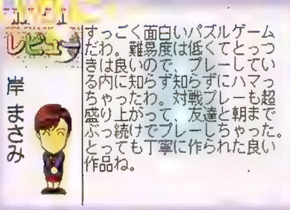


### 会社の基盤を作ろう




卒業した育成キャラクターを経営モードで雇うことも可能。優秀な人材に育つので、何人か育てておくといい。

### 評価はいかに




どこかで見たようなレビューがソフト発売前に発表される。ここで好評が得られれば、ヒット間違いなしだ。




ゲームのクオリティを上げるために、会議を積極的に行う。会議には、優れたまとめ役(ディレクター)が必要不可欠だ。

### ついに発売開始!




宣伝・広告や発売前の評価、そして何よりゲームの出来が初期出荷や売り上げを左右する。次も頑張るぞ。目指せ100万本!

### ゲーム完成へ四苦八苦の日々




会議などで調子が落ちてきたら、コミュニケーションコマンドで疲労を癒す。決して遊んでいるワケじゃないぞ。

## クリエイターの育成がカギだ!

「めざせ夢の100万本」モードでは、自分はあくまで経営者であり、制作するゲームの細かい内容を直接決めることはできない。

ゲームの出来不出来を決めるのは、各担当者の能力ということになる。その能力を見極め、一流のゲーム職人を数多く抱えることが成功の秘訣になる。

登場キャラクターはすべて異なる性格、能力を持っている。彼らとのコミュニケーションはかなり大変だが、逆に一番面白いところでもあるのだ。

### ゲーメストも応援するぜ!

このゲームには、実際にゲームクリエイターをめざす人に向けて、各マスコミ媒体からの熱きメッセージが収められている。勿論我がゲーメストからも、総帥猿渡から入魂の一筆が!

GAMEST 15・30日発売

夢はかならずかなう!そう信じ続け、それに対する努力を惜しまなければ、夢はかなう。ちょっとくらい嫌なことがあったって、それを踏み越えられる希望をもって頑張って下さい。(株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 プロデューサー 猿渡雅史)


The Future Is Now
SNK
超えるべき奴がいる。



CHALLENGER 1
44
TSUGUMI SENDO
69
JOE HIGASHI
TOJI SAKATA
BEAT BY
MAX
FREE PLAY






KING OF THE FIGHTERS


NAOMI™
どこでもできる。いますぐできる。
なんでもできる、だれでもできる対戦活劇！
お近くのゲームセンターへ！いますぐできます！
3D ADVENTURE ACTION
CFC会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
SULEPUTER
発売(株)カプコン
販売(株)SME・インターメディア
NOW PRINTING
99年4月 発売決定!
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック
「ジョジョの奇妙な冒険」
オリジナル・サウンドトラック 99年2月20日発売!
2,100円(税込)CPCA-1022★初回特典封入!
●好評稼働中!!●
★パワーストーン最新情報満載!!<パワーストーンオフィシャルサイト> http://www.powerstone.com/ ★<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

CAPCOM



POWER STONE

パワーストーン

NAOMI参入！第1弾。









画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®
<国内販売事業部> ●本　　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報> 大阪／(06)6946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST

MARCH 3.15 1999

No.253

アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト

毎月15/30日発売

平成11年3月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第10号通巻253号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋 己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321

特別定価 510円 本体486円 送料140円




雑誌22443―3/15 ©1999 SHINSEISHA Printed in Japan T1122443030518